ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

3/2020

Juni, Juli, August 2020

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



Die Geschichte der Erfolgs-Serie

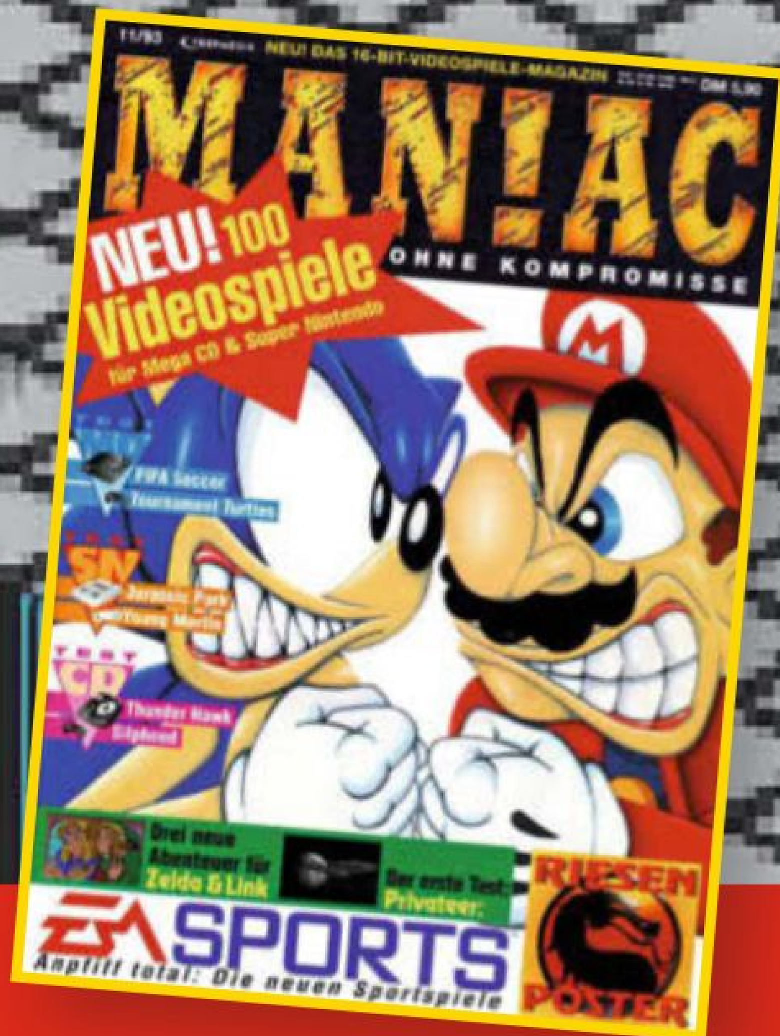
PLUS:

- Uridium
- Heretic
- Ocarina of Time
- Gunship
- Crackpots
- Dragon Spirit
- Twin Cobra
- Pool of Radiance
- Space Taxi
- Ghost Hunters
- Warsong
- Claw
- The Great Escape
- Skidmarks
- Time Crisis
- Spy Hunter

u. v. m.

MARBLE MADNESS

Der Arcade-Hit schuf ein neues Genre: Retro Gamer murmelt sich durch das legendäre Kugelspiel aus den 80ern



MAGAZIN-REPORT

Wie vier rastlose Jungredakteure ihr eigenes Videospielmagazin gründeten



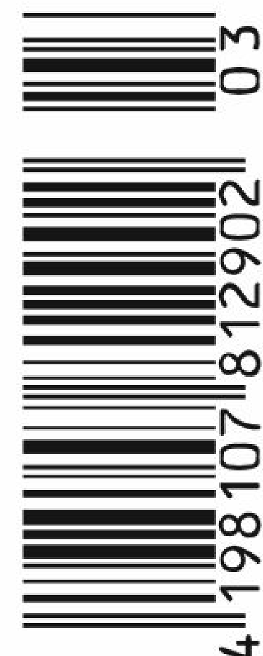
MARIO SUPERSTAR

Dauerbrenner Mario: Wir entschlüsseln das Geheimnis seines irren Erfolgs



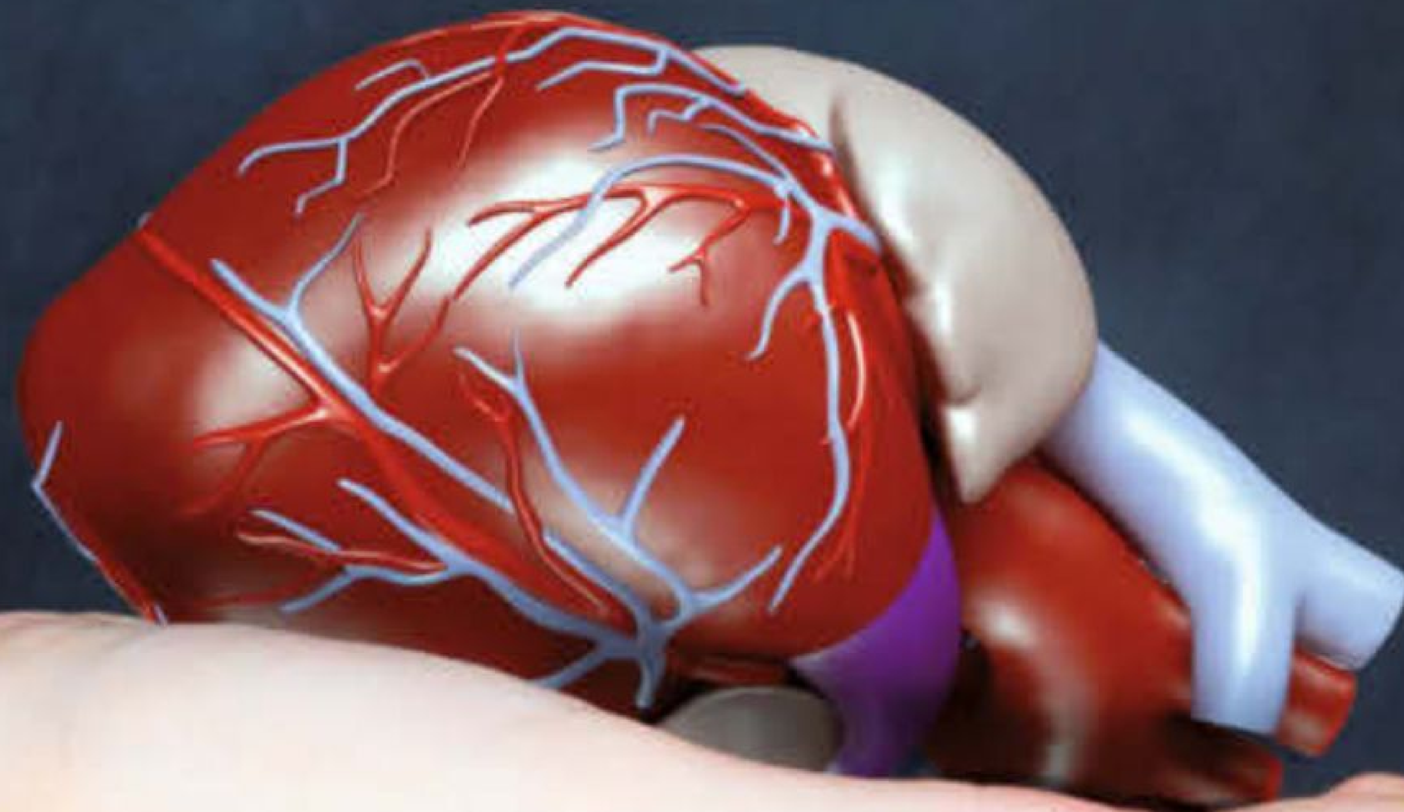
COMMANDOS

Wie Pyro Studios ein neues Genre erfanden und mit Teil 2 perfektionierten



Hand aufs Herz –

weißt Du wie wir funktionieren?



NEU!
3.
AUSGABE



Jetzt erhältlich im Handel oder unter **shop.heise.de/wissen-mensch20**

eMedia GmbH

retro* GAMER



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



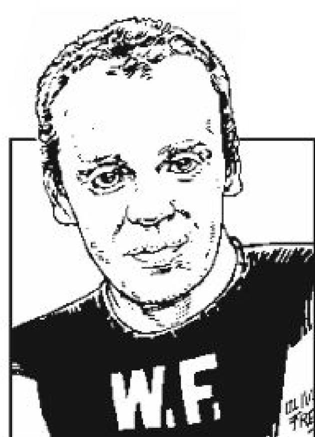
Michael Hengst



Mick Schnelle



Stephan Freundorfer



Winnie Forster

Willkommen zu Retro Gamer 3/2020

Wie schnell sich doch die Welt verändern kann: Als ich das Editorial der vergangenen Ausgabe schrieb, war zwar unlängst der Ausbruch einer Krankheit in China bekannt geworden, die aus einem neuen Coronavirus-Stamm resultierte. Aber das schien weit weg zu sein. Munter plante ich Geschäftsreisen fürs laufende Jahr, etwa zur E3 in Los Angeles, Anfang Juni. Zwei, drei Monate später darf ich froh sein, zumindest mit Maske wieder in kleineren Läden einkaufen zu dürfen. Fernreisen? Vermutlich vor 2021 nicht mehr möglich.



» Ein scharfes Edi-Foto gibt's erst nach Verschwinden der „Corona-Frisur".

Auf die Erstellung dieser Retro-Gamer-Ausgabe hatte SARS-CoV-2 hingegen so gut wie keine Auswirkungen: Spielejournalisten können eigentlich überall dort arbeiten, wo man ihnen einen Bildschirm und eine Tastatur hinstellt. Nur das Editorialfoto aus der Retorte hat schon etwas damit zu tun, dass in Bayern die Friseure erst noch wieder aufmachen müssen und man bereits jetzt keine Termine bis Mitte, Ende Mai mehr bekommt …

Demzufolge findet ihr eine prallvolle Ausgabe in gewohnter Dicke mit einer ganzen Wagenladung spannender Themen. Egal ob unsere Titelgeschichte **Marble Madness**, die Zelebrierung von **Plattform-Star Mario** (eine übrigens erfrischend doppeldeutige Bezeichnung) oder der große Report zur **PC Engine Mini**, es gibt viel zu schmökern. Und zwar für MS-DOS-Retro-Fans (Commandos, Heretic) ebenso wie für Homecomputer-Liebhaber (**Spectrum Next** und viele andere) oder Konsoleros (**Animal Crossings** und Co.). Im Artikel **Digitale Destinationen** verreisen wir in berühmte Städte klassischer Spiele, und auch jedes Retro-Revival und jeder Klassiker-Check unserer Spieleveteranen wie **Mick Schnelle** oder **Winnie Forster** ist eine (Anekdoten-)Reise zurück in der Zeit.

Besonders spannend finde ich persönlich dieses Mal den **Magazin-Report Man!ac** von Stephan Freundorfer: Er beleuchtet ein Stück deutscher Spielemagazin-Geschichte aus der Sicht eines Insiders. Stephan war zwar 1993 nicht Gründungsmitglied, leitete die Geschicke des Hefts aber Jahre später als Chefredakteur. Ich selbst kam erst ein Jahr nach den im Report geschilderten Ereignissen in die Branche, und zwar als verhätschelter Jungredakteur zum Tarifgehalt (bei *PC Player*). Wie viel nervenaufreibender und schwieriger muss es gewesen sein, aus eigener Kraft im eigenen Verlag ein neues Magazin hochzuziehen!

Nochmal zurück zum Eingangsthema: Wir hoffen, dass unsere werten Leser bestmöglich durch die aktuelle Krise kommen – auch wenn sich dieser Wunsch für manchen wie Hohn anhören muss. Denn längst nicht jeder hat einen so Homeoffice-tauglichen Job wie wir.

Bleibt alle gesund,
und viel Spaß beim Lesen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER



INHALT 3/2020

Juni, Juli, August



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

MARBLE MADNESS

029 Retro-Revival
Jörg Langer über ein Lust-und-Frust-Spiel, das damals so viel schärfer aussah…

030 Marble Madness
Wie der 18-jährige Mark Cerny mit Physik, Geometrie und Sadismus einen Hit schuf

SCHWERPUNKT: DIE 80ER

068 Wichtige Spiele des Jahrzehnts
Eine Dekade neuer Horizonte und künstlerischer Ambition

070 Der Wilde Westen
Nie zuvor oder danach gab es derart viele konkurrierende Plattformen gleichzeitig

072 Aufstieg der Kinderzimmer-Coder
Insbesondere Homecomputer wurden von Spielen befeuert, die zu Hause entstanden

KLASSIKER-CHECKS

008 Gunship
Mick Schnelle lobt, wie Microprose auf 8-Bit Fluggefühl und Missionen hinbekam

076 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Michael Hengst erklärt euch, wieso dieses Zelda das absolut Größte war und ist

MAKING OF

020 Freespace 2
Aus *Descent* entstand die Weltraum-Sim *Freespace*. Und nur ein Jahr später Teil 2

058 Crackpots
Mit Blumenkübeln fiese Insekten abwerfen: Das machte Laune auf dem Atari 2600

084 Ghost Hunters
Wohl kaum einen Schneider-CPC-Fan ließ dieses Action-Adventure der Olivers kalt

148 Claw
Monolith stemmte sich 1997 gegen den 3D-Trend und schuf ein bildschönes Hüpfspiel

160 Time Crisis
Für ein Lightgun-Game war *Time Crisis* ebenso abwechslungsreich wie fordernd

182 Skidmarks
Nicht nur im Deutschen haben „Bremsspuren“ eine doppelte Bedeutung…

RETRO-REVIVAL

006 Space Taxi
Stephan Freundorfer ist erneut ins Taxi gestiegen. Und leistet Schwarzfahrt-Abbitte

036 Warsong
Michael Hengst über die taktischen Vorzüge des auch als *Langrisser* bekannten Spiels

048 Pilotwings
Winnie Forster feiert das neben *Super Mario 64* untergegangene N64-Launchspiel

060 Golden Sun
Sie ist keine der großen JRPG-Serien, wohnt aber im Herzen von Michael Hengst

172 Pool of Radiance
Mick Schnelle liebte die AD&D-RPG-Welt und vor allem die komplexen Schlachten

SCHWERPUNKT

010 Mario Plattform-Star
Seit dem NES gibt es keine Nintendo-Plattform ohne mindestens ein *Mario*-Spiel

024 Magazin-Report: Man!ac
Ex-Chefredakteur Stephan Freundorfer sprach mit den damaligen Gründern

050 Digitale Destinationen
In echt sind Fernreisen erst mal passé – fliegt mit uns in berühmte Retro-Städte!

062 Uridium
Andrew Braybrook höchstpersönlich verriet uns neue Details zur Shooter-Serie

114 Bitte! Lass! Mich! Frei!
Wir stellen euch viele Importspiele vor, die endlich einen West-Release verdienen

HISTORIE

124 Commandos
Wie ein unbekanntes spanisches Studio mal eben ein neues Genre erfand

142 Animal Crossing
Gerade wieder ein Zeitfresser für Millionen: So entstand Nintendos Mega-Hype

154 The Great Escape
Mit dem Kriegsfilm hatte das Iso-Adventure nichts zu tun, doch es war ähnlich spannend

164 Heretic
Als Quasi-Nachbar von id bekam Raven Software einen Auftrag, der alles änderte

EXPERTENWISSEN

078 Twin Cobra
Das Meisterstück von Toaplan war ein wuchtiges Kampfhubschrauber-Spiel

086 Spy Hunter
Abwechselnd im Rennwagen und im Schnellboot jagen wir die Bösewichte

106 Dragon Spirit
Ist es ein Vogel, ist es Superman? Nein, es ist ein feuerspuckender Arcade-Drache

HARDWARE & PLATTFORMEN

038 PC Engine Mini
Wegen der Covid-19-Pandemie verzögert sich der Release – ob sich das Warten lohnt

092 ZX Spectrum Next
Aus einer kleinen Crowdfunding-Idee wurde ein Großprojekt – mit gutem Ausgang

104 Machina Obscura: GP32
Die koreanischen Gamepark-Handhelds hatten ziemlich was drauf. Aber null Erfolg

FÜR SAMMLER UND GENIESSER

100 Außenseiter: ZX Spectrum
Passend zum Spectrum Next haben wir etliche unbekannte ZX-Perlen für euch

112 Die Unkonvertierten
Neue heiße Automatenspiele, die nie den Sprung ins Wohnzimmer schafften

122 Lost in Translation
Wieso *Ace Combat 3* und andere Spiele im Westen ganz anders waren als im Original

130 Außenseiter: C64-Spiele
Unbekannte Spiele-Juwelen für den beliebtesten aller Brotkästen

140 Full Set: ColecoVision-Arcadespiele
Coleco warb mit originalgetreuen Arcade-Umsetzungen, Winnie Forster sammelte sie

VIP-GESPRÄCHE

134 Auf dem Sofa: Stefano Arnhold
Der CEO von TecToy sorgt bis heute dafür, dass Sega-Konsolen in Brasilien „in“ sind

174 Einsame Insel: Jeff Lee
Der Gottlieb-Designer und *Q*Bert*-Schöpfer erzählt von seiner langen Karriere



RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



038

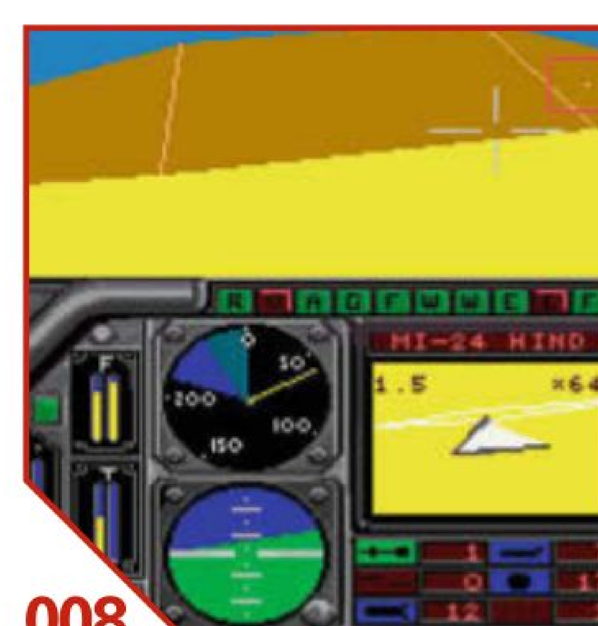


092


104


130

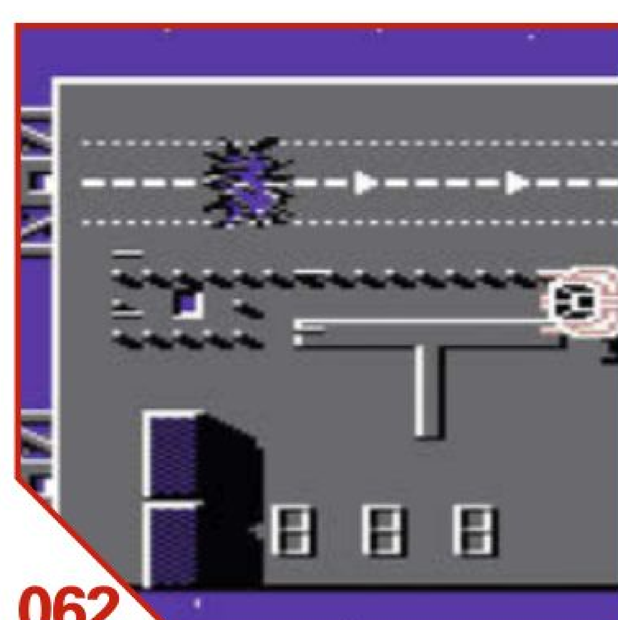

010


008


020


030


048


062

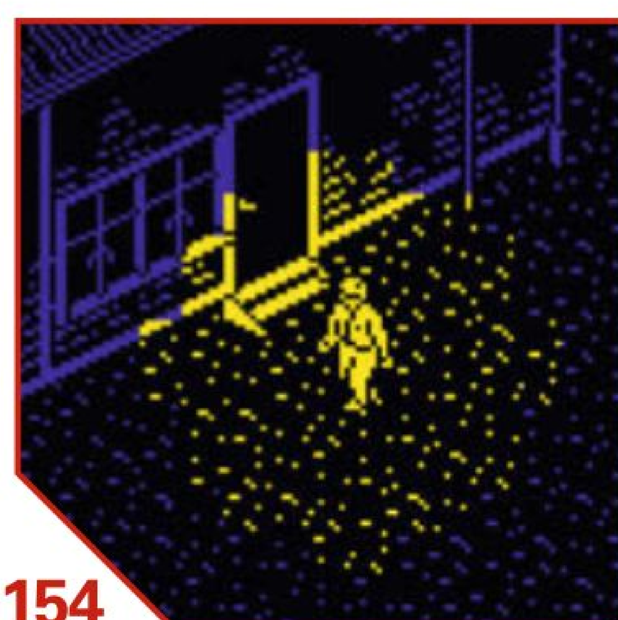

076


086

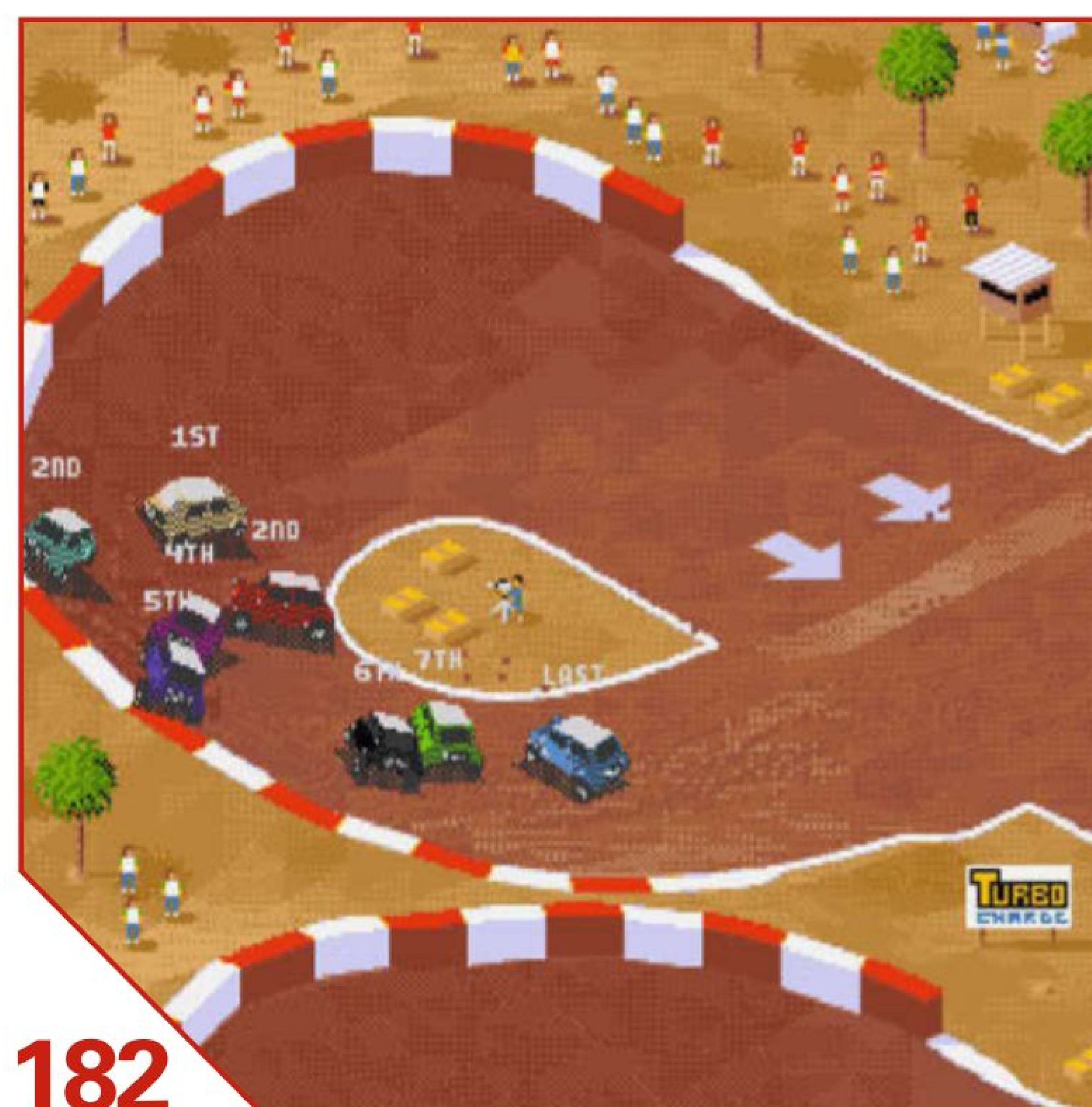

106


124


142


154


164


182



RUBRIKEN

003 Editorial
188 Homebrew
192 Retro-Feed
194 Vorschau, Impressum

Space Taxi

UP, PLEASE!



» **PUBLISHER:** MUSE SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **HARDWARE:** COMMODORE 64

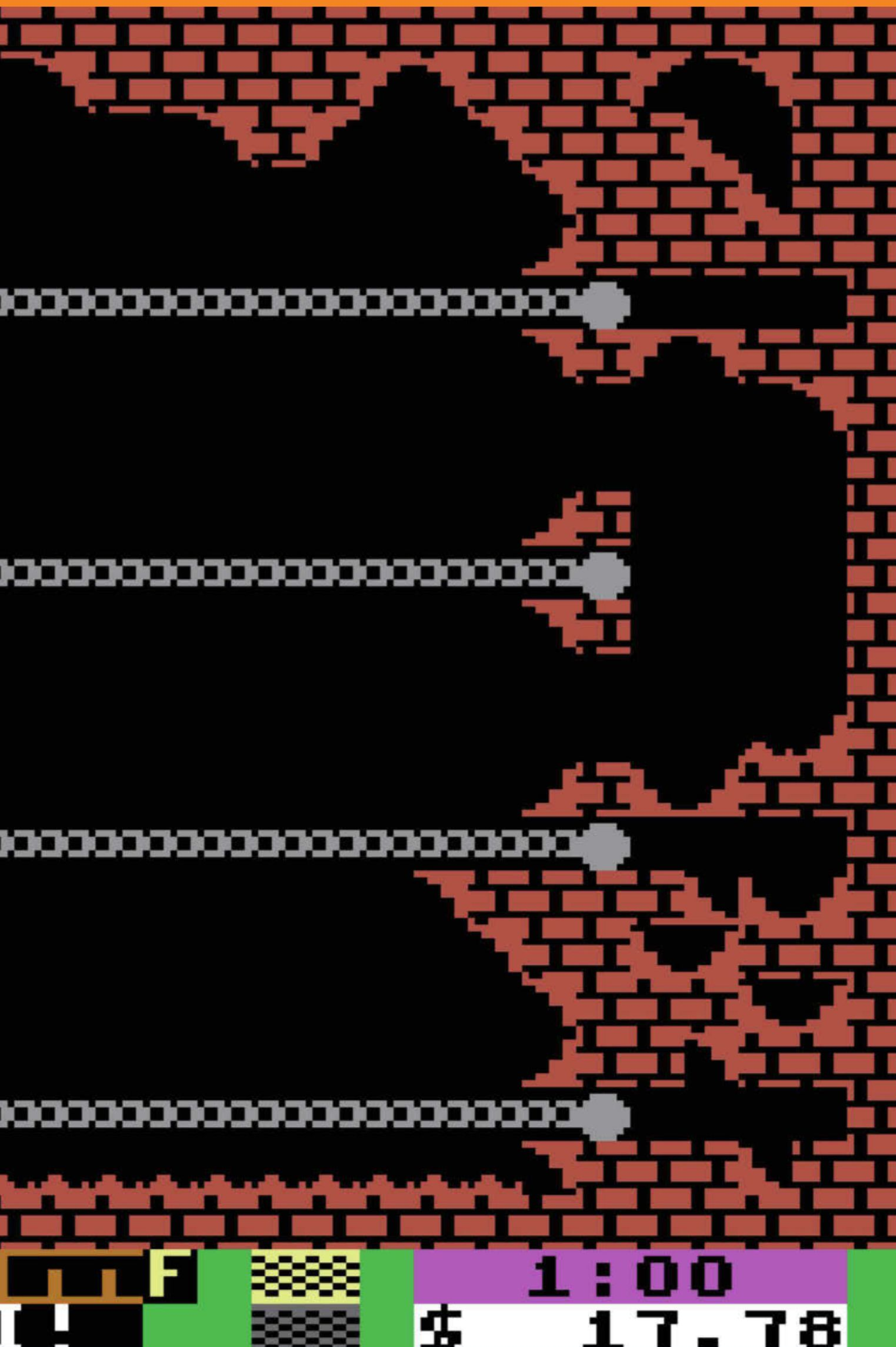
Von Stephan Freundorfer

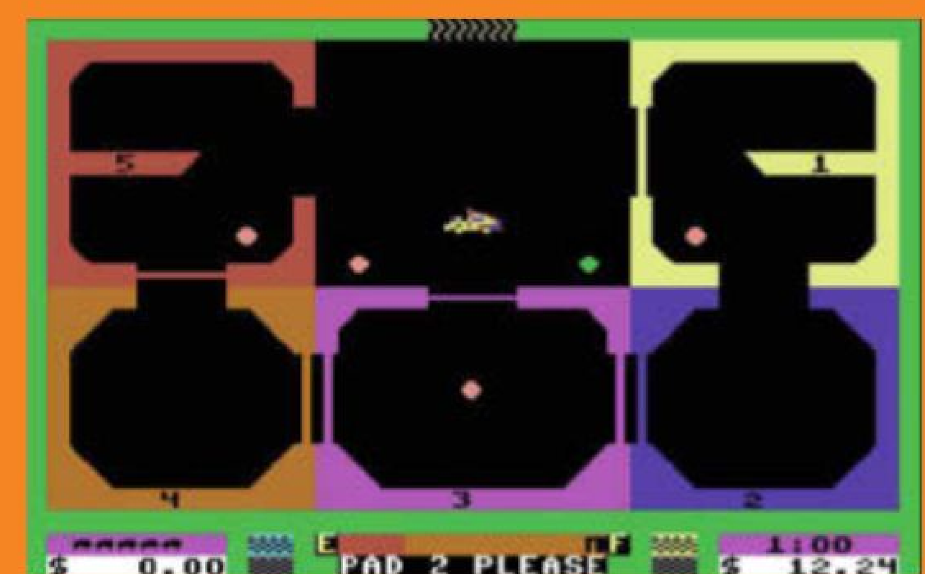


Bereits 13 Jahre vor Luc Bessons *Das fünfte Element* sorgt ein Flugtaxi für atemlos-anstrengende Unterhaltung: Der zweite (und vorletzte) Titel des 18-jährigen Amerikaners John F. Kutcher peinigt den C64-Spieler mit unnachgiebiger Physik und durchtriebenem Leveldesign. Vor allem aber dank seiner Sprachausgabe wird *Space Taxi* zu einem Kultklassiker, für den Sammler heute viele Hundert Euro auf den Tisch legen – so er überhaupt mal irgendwo auftaucht.

Veröffentlicht wird *Space Taxi* nämlich vom kleinen Softwareverlag Muse, der Anfang der 80er Jahre von Baltimore an der US-Ostküste aus vor allem das heimische Heimcomputer-Publikum mit Anwendungen und Spielen versorgt. Darunter ist auch das legendäre 2D-Spiel *Castle Wolfenstein*, das eine Dekade später Carmack, Romero und Co. als Inspiration für *Wolfenstein 3D* dient. Muse hat nicht die Kraft, große Stückzahlen in den Handel zu bringen. „Vielleicht hätte das Spiel bei einem größeren Publisher zehnmal mehr verkauft", grämt sich Kutcher in einem Interview mit der Retro-Seite *Scene World*, schließlich „war es nicht schlechter als andere Spiele da draußen". Eine sympathische Untertreibung, denn die einhellig positiven Rezensionen in zeitgenössischen US-Fachmagazinen sprechen für sich.

Offiziell nach Deutschland kommt *Space Taxi* nicht, und gelesen hatte der 16-jährige Stephan auch noch nichts von dem Spiel, als er es damals auf einer frisch getauschten Diskette entdeckte. In blinkenden Sternen prangt nach









kurzem Laden der Titel auf dem Bildschirm, ein kleines Männchen läuft zu einem Taxi und fliegt damit in einen zufälligen Demolevel davon. Als Nächstes dringt etwas ans Ohr, was 1984 für aufgeregtes Staunen und 2020 für nostalgische Wehmut sorgt: „Hey, Taxi!“, ruft das Männlein, das winkend auf einer Plattform steht. Wird es vom Flugtaxi abgeholt, äußert es seinen Zielwunsch („Pad 2, please“) und bedankt sich nach dem erfolgreichen Abliefern artig mit einem „Thanks“.

Heute mag man die Sprachausgabe als schnarrend-schrill abqualifizieren, für Spieler im Jahr 1984 ist sie aber ein echtes und seltenes Erlebnis. Mich fasziniert der sprechende C64 seit meinem ersten Aufeinandertreffen mit SAM (Software Automatic Mouth) – einer Sprachsoftware, die das BASIC des Computers um einen aufregenden „SAY“-Befehl erweitert und auch bei kommerziellen Spielen wie Ian Grays *Tales of the Arabian Nights* Verwendung findet. John F. Kutcher begeistert mich und meine Mitspieler allerdings mit seiner eigenen Stimme, die er mittels selbstgebauter Elektronik über den Expansionport digitalisiert und in verschiedenen Geschwindigkeiten abspielt, um die Fahrgäste mal mit hoher, mal mit tiefer Stimme rufen zu lassen.

Die beeindruckende Audiokomponente von *Space Taxi* steht im Kontrast zur farbenfrohen, aber kantigen Optik, in der die 25 (immer wieder überraschenden) Ein-Bildschirm-Levels gezeichnet sind. Die Spielmechanik ist schnell verinnerlicht: Ähnlich den Mondlande-Spielen der 1970er ziehen Schwer- und Fliehkraft an dem fliegenden Vehikel, das durch Schubdüsen punktgenau zu nummerierten Plattformen gelenkt werden möchte. Auf Knopfdruck klappt das Fahrgestell aus, das Taxi landet sicher und nimmt den Fahrgast auf – so er beim Anflug nicht zermatscht wird. Neben einem festen Fahrpreis wandert auch Trinkgeld aufs Punktekonto, das sich nach der Geschwindigkeit der Beförderung bemisst. Sind ein paar Aufträge erledigt, geht's ab nach oben in den nächsten Level.

Die Schwierigkeit von *Space Taxi* zieht unheimlich schnell an: Fahrwege werden verwinkelt, das Taxi weicht Sternschnuppen aus, wird von Funktürmen sabotiert oder muss über Schalter Tore öffnen. Nebenbei leert der Düsenflug den Tank: „Fuel“-Plattformen liefern Treibstoff, was nicht nur Dollar, sondern auch meine Nerven kostet. Denn der Fahrgast wartet, das Trinkgeld schrumpft. Doch auch nach dem hundertsten Mal, in dem ein Hauch zu viel Schub mein Vehikel einen Pixel weit in ein Hindernis treibt und es als flackernder Klumpen Schrott vom Himmel trudelt, übernehme ich wieder den undankbaren, seltsam befriedigenden Job am Steuer des *Space Taxi*.

„Thanks“, Mr. Kutcher, und sorry für die Schwarzfahrt vor 36 Jahren. *



Gunship war nicht die erste Hubschraubersimulation, aber kurz nach Erscheinen sicher die erfolgreichste. Und ein Beispiel dafür, wie die deutsche Indizierungspolitik sich selbst ad absurdum führte.

Was soll ich sagen? Als ich das erste Mal von *Gunship* hörte, dachte ich tatsächlich, dass es sich dabei um eine Schiffssimulation handelte! Viel weiter vom Thema weg hätte ich nicht landen können. Denn der Apache AH-64D war und ist noch immer die fliegende Festung der U.S. Army. In sämtlichen Krisenherden der Welt zu Hause und der perfekte Hubschrauber für eine actionlastige Hubschraubersimulation. Und wer war seinerzeit die Expertenfirma für so etwas? Genau, Microprose aus North Carolina. Die Firma des markigen „Wild Bill" Stealey, der nie um einen kernigen Kommentar zur amerikanischen Außenpolitik verlegen war.

Das Bemerkenswerte war aber nicht die politische Meinung des Bosses, sondern dass *Gunship* zuerst auf einem recht lahmen 8-Bit-Computer mit gerade mal 59 KByte freiem Speicher erschien. Und dass die Simulation mit dem nicht unkomplexen Flugmodell eines Hubschraubers auch noch gut funktionierte. Dafür mussten die Microprose-Enwickler kräftig tricksen.

Der Schwachpunkt aller 8-Bit-Computer war stets die 3D-Grafik. Deshalb verwendete man zur Darstellung von Bergen, Tälern und Objekten splitterfasernackte Drahtgitter-Polygone, die völlig durchsichtig in der Landschaft herumstanden. Das wirkte auf den ersten Blick zwar gewöhnungsbedürftig, aber nach erstaunlich kurzer Zeit fiel das bei *Gunship* gar nicht mehr auf. Das lag nicht zuletzt an den extrem spannenden Missionen. Stets galt es zwei Hauptziele auszuschalten. Der Weg dahin war allerdings mit tonnenweise Gegnern gepflastert. Die Berge und Täler spielten dabei eine besondere Rolle, denn nur dort ließ sich Deckung suchen und auch finden. Wer zu hoch flog, wurde augenblicklich vom Feind geortet und war schon so gut wie zerstört. Sehr praktisch waren Nachfüllpunkte, an denen sich die dringend benötigten Raketen „nachtanken" ließen.

Die 80er Jahre bildeten die ganz große Zeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), heute BPjM. Da gerieten auch schon mal völlig harmlose Spiele wie die pixelige Doppeldecker-Ballerei *Blue Max* auf den Index. Ich habe ja nie verstanden, wie damit dem Jugendschutz gedient sein sollte, konnte sich doch jeder gefährdete Teenager völlig kostenlos die Raubkopie besorgen.

Wie auch immer, selbstverständlich landete auch so ein „kriegsverherrlichendes" Spiel wie *Gunship* auf der Liste der Jugendschützer. Ab diesem Zeitpunkt durfte es weder beworben noch an Personen unter 18 Jahren verkauft werden. Praktisch kam das einem Verkaufsverbot gleich. Das Ganze erinnerte an den Kirchenindex vergangener Jahrhunderte, auf dem auch schon mal Klassiker von Alexandre Dumas landeten. Die katholische Kirche erkannte in den 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts ihren Irrweg. Die BPjS nicht. Und so landete der Fall vor Gericht, als herauskam, dass bei der Vorführung von *Gunship* dem BPjS-Tester gerade mal der Hubschrauberstart gelang, an den sich augenblicklich der Crash anschloss. Mehr hatte die Kommission gar nicht gesehen!

Was folgte, ist noch heute eines der skurrilsten Urteile in der Indizierungsgeschichte. Das Spiel blieb auf dem Index, durfte aber beworben und frei an jedermann verkauft werden. So viel zum deutschen Jugendschutz.

Im Lauf der Jahre bekam *Gunship* gleich mehrere Nachfolger. Der erfolgreichste dürfte *Gunship 2000* gewesen sein. Dennoch war, ist und bleibt der Urvater der Reihe immer noch der größte Klassiker. *



Von Mick Schnelle

WARUM EIN KLASSIKER?



Gläserne Berge

8-Bit-Computer hatten schon immer eine gravierende Schwäche: 3D-Grafik in ausreichendem Tempo darzustellen. Das lag neben der mageren Rechenleistung auch am unterdimensionierten Speicher. Deshalb behalf man sich mit einfarbigen Polygonen, deren Flächen durchsichtig waren, so dass man auch am C64 mit einigermaßen Tempo durch die pyramidenförmige Berge und Hügel fliegen konnten. Nicht schön, aber zweckmäßig.

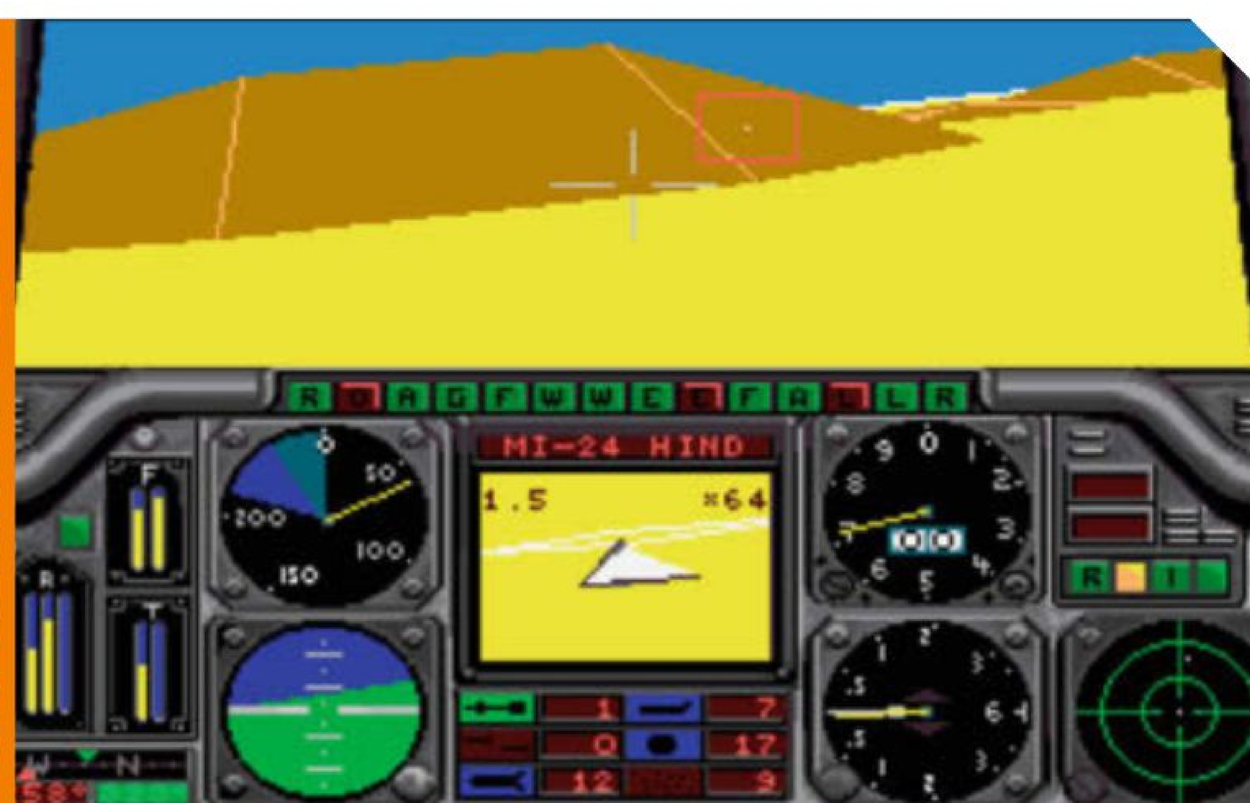
16-BIT-POWER



Ausgefüllte Polygone

Ein echter Vorteil der 16-Bit-Versionen war die deutlich höhere Potenz ihrer Plattformen. Und so wurde *Gunship* auf Amiga und Atari ST mit ausgefüllten Flächen aufgehübscht. Die waren zwar leer, denn Texturen waren damals noch nicht üblich. Aber die Berge und Täler wirkten deutlich plastischer als in den 8-Bit-Versionen. Tempomäßig lag der Atari ST dem Amiga um eine Rotorenlänge voraus.

SICHER IM TIEFFLUG



Effektives Verstecken

Die Missionen in *Gunship* sind allesamt sehr spannend. Das liegt vor allem am nervenzehrenden Katz-und-Maus-Spiel mit den Gegnern. Sehr wichtig dabei: Stets die Deckung der Berge ausnutzen! Wer das missachtet und zu hoch fliegt, endet binnen Sekunden als Schrott im Helihimmel. Ebenfalls sehr interessant: Sich durch die Täler nach und nach an Primär- und Sekundärziele heranzuschleichen.

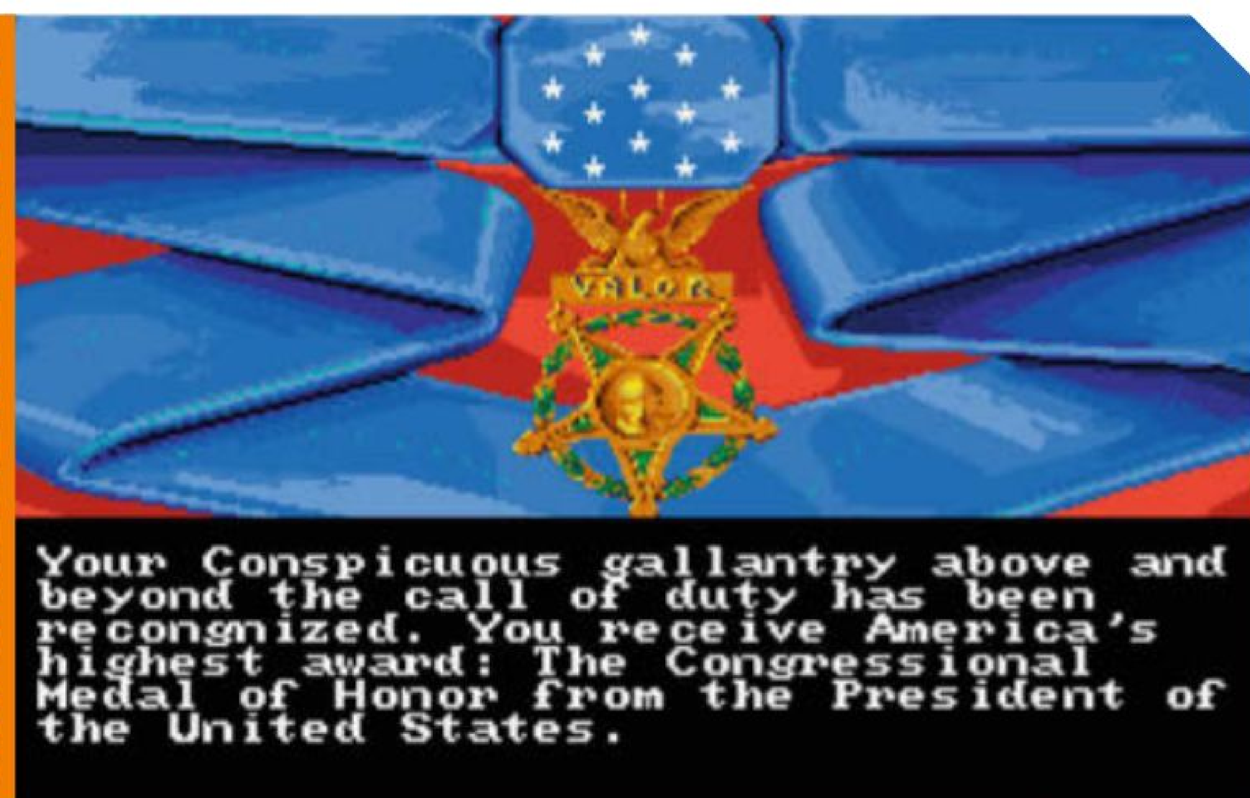
WAFFENWAHL



Sidewinder oder Hellfire?

Wie in so ziemlich allen Simulationen von Microprose wird den Waffensystemen viel Raum eingeräumt. Zwei Sidewinder für den Luftkampf dürfen genauso wenig fehlen wie ein paar Hellfire-Raketen, die sich bestens gegen gepanzerte Ziele eignen. Außer im Mittlerer-Osten-Szenario auf dem Atari ST: Wegen eines nie behobenen Bugs waren tatsächlich zwei Raketen pro Ziel nötig. Wer noch Ziele übrig hatte, musste auf die deutlich ineffektivere Kanone ausweichen.

MOTIVIERENDE ORDEN



Lohn der Angst

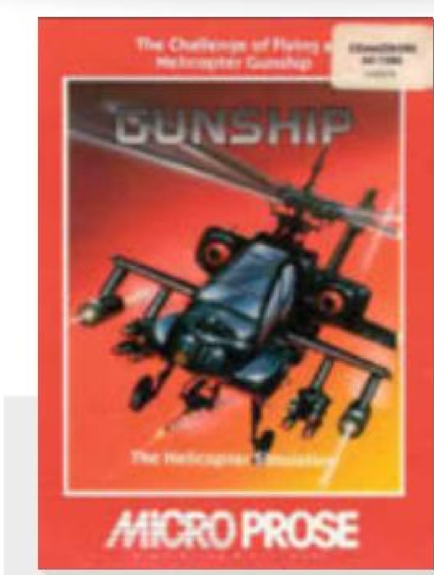
Wie bei allen anderen Simulationen der Entwicklerteams aus North Carolina werden besonders erfolgreiche Missionen mit Orden belohnt. Das Highlight dabei: die Congressional Medal of Honor, für die mehrere erfolgreiche Missionen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nötig sind. Aber Vorsicht: Die Medaillenliste wird nach jedem Einsatz automatisch aktualisiert. Wer stirbt, verliert seinen Piloten, der fortan mit einem KIA (Killed in Action) markiert wird.

WEITE WELT



Von Vietnam bis zum Kalten Krieg

Der Schwierigkeitsgrad in *Gunship* wird im Wesentlichen vom gewählten Fluggebiet bestimmt. Missionen in Vietnam zu verlieren ist so gut wie unmöglich. Dagegen ist das Überleben auf dem Schauplatz Europa extrem schwer. Zu engmaschig ist das Netz der Luftüberwachung. Wer da zu hoch fliegt, ist schnell tot. Zudem machen uns gegnerische Kampfhubschrauber das Leben schwer. Gerade kurz vor der Landung schlägt der Feind gern zu.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** C64, ZX SPECTRUM, ATARI ST, AMSTRAD, AMIGA, PC
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** MICROPROSE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986
- » **GENRE:** HUBSCHRAUBERSIMULATION

Was die Presse sagte …



Happy Computer 2/1987, 88%
„Am Punkt Grafik ist ganz deutlich zu sehen, welche Mühe man sich mit *Gunship* gab. Die Programmierer stellten einen beinahe optimalen Kompromiss zwischen Detailtreue und Geschwindigkeit her. Herausgekommen ist ein Hubschraubersimulator, der Maßstäbe setzen wird.“ *(Boris Schneider)*

ASM 4/1990, 11/12
„So kann ich *Gunship* auch 1990 uneingeschränkt empfehlen. Zwar könnte die Grafik mittlerweile etwas schneller sein, doch sie ist mehr als gut. Der einzige Flugsimulator, der mir mehr Spaß macht, ist *Falcon*.“ *(Hans Joachim Amman)*

Was wir denken

Gunship ist heute bestenfalls noch von historischer Bedeutung, der völlig überholten Grafik wegen. Durchsichtige Polygone sind völlig indiskutabel. Spielerisch kann *Gunship* aber immer noch punkten, vor allem durch die immer wieder neu generierten Missionen und die motivierenden Orden.

MARIO
PLATTFORM-STAR

MARIO IST EINER DER BESTÄNDIGSTEN STARS DER SPIELESZENE. SEIT ÜBER DREI JAHRZEHNTEN HÜPFT DER KLEMPNER IN FANTASTISCHEN WELTEN HERUM UND ERNTET DABEI BESTE KRITIKEN. MIT DER HILFE MEHRERER EXPERTEN ENTSCHLÜSSELN WIR DAS GEHEIMNIS SEINES ERFOLGS.

Im Genre der 2D-Plattformer regiert seit mehr als 30 Jahren unangefochten König Mario. Natürlich gibt es ernst zu nehmende Wettbewerber, aber selbst der fanatisierteste *Sonic*-Fan wird wohl, allein im stillen Kämmerlein und dabei leise flüsternd, zugeben, dass der blaue Igel nur in Ausnahmefällen den Kyoto-Klempner übertrumpfen konnte. Und sicherlich nicht als Serie.

Aber natürlich konzentriert sich die Begeisterung ganz überwiegend auf die Nintendo-Fangruppe. So wurde *Super Mario Bros. 3* zum beliebtesten NES-Spiel gewählt und *Super Mario World* zum besten Spiel aller Zeiten erklärt. Die Verkaufszahlen der *Mario*-Spiele bemessen sich häufig in zweistelliger Millionenhöhe. Doch auch wenn die neueren 3D-Versionen wundervoll umgesetzt wurden, so verblasst der kommerzielle Erfolg im Vergleich zu den älteren 2D-Plattformern. *New Super Mario Bros. Wii* übertraf beide *Super Mario Galaxy*-Spiele zusammen. Was genau macht die Hüpfspiele so großartig?

Um sich ernsthaft mit dieser Frage auseinanderzusetzen, müssen wir auf den allerersten Serienteil zurückblicken – ein Spiel, das angesichts seiner Bedeutung bemerkenswert schlecht dokumentiert wurde. Die Historiker können sich nicht einmal über das tatsächliche Veröffentlichungsdatum in Nordamerika einigen, und wegen der damals schwächelnden Konsolenszene gibt es nur sehr wenige zeitgenössische Rezensionen.

Einem unserer Experten, Julian „Jaz" Rignall, wurde Anfang 1986, während eines Besuchs bei Activision, angeboten, eine NES-Konsole auszuprobieren. „Natürlich habe ich mich sofort darauf gestürzt", erinnert er sich. „Ich habe zuerst *Excitebike* gespielt, was mir sehr viel Spaß gemacht hat, aber dann habe ich *Super Mario Bros.* eingesteckt und war völlig begeistert."

Warum hat das Spiel so einen guten Eindruck hinterlassen? „Das flüssige Scrolling war für mich sehr beeindruckend. Die Grafik, der Sound und die Musik, die Steuerung und generell das ganze Gameplay waren unglaublich gut gestaltet und präsentiert", lobt Julian.

„Im Vergleich dazu fühlten sich die meisten Spiele des Commodore 64, die ich zu dieser Zeit spielte, altmodisch und ziemlich klobig an. *Super Mario Bros.* wirkte praktisch wie ein vollwertiger Spielautomat. Ich habe mich sofort darin verliebt und brauchte unbedingt ein Nintendo Entertainment System. Als es ein Jahr später in Großbritannien offiziell veröffentlicht wurde, war ich einer der Ersten im Laden." Im Vergleich zu *Mario Bros.* war das Design des Nachfolgers ein großer Schritt nach vorne.

Die Levels in *Super Mario Bros.* bestanden aus mehreren Bildschirmlängen in verschiedenen Szenarien. Unterirdische Gänge, Wasserwelten oder gefährliche Schlösser warteten auf neugierige Spieler. Jede Umgebung überzeugte mit spezifischen Grafiken und musikalischer Un-



» Julian Rignall arbeitete bei den Magazinen *CVG* und *Mean Machines*.



» John Romeros erster großer Erfolg war *Commander Keen*.



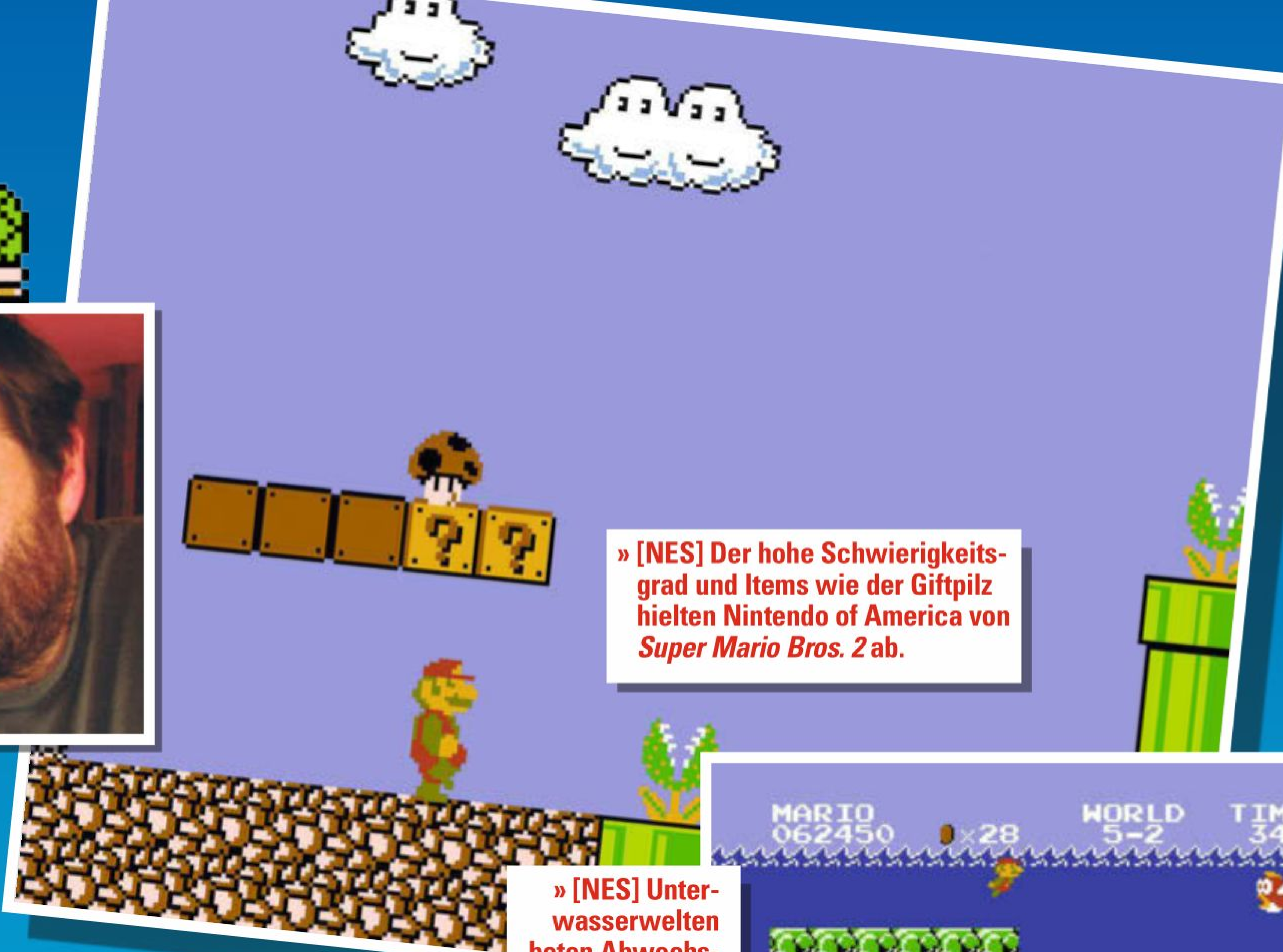
» Als Grafiker arbeitete Kevin Bayliss auch an *Donkey Kong Country*.

» Das SNES-Spiel *Plok* stammt aus Ste Pickfords Feder (rechts).





» Chris Sutherland (links) designte viele Plattformer für Rare.



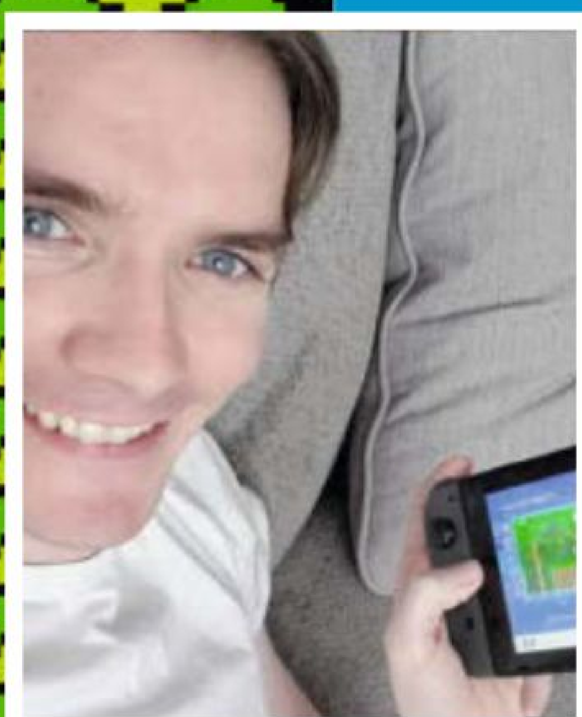
» [NES] Der hohe Schwierigkeitsgrad und Items wie der Giftpilz hielten Nintendo of America von *Super Mario Bros. 2* ab.



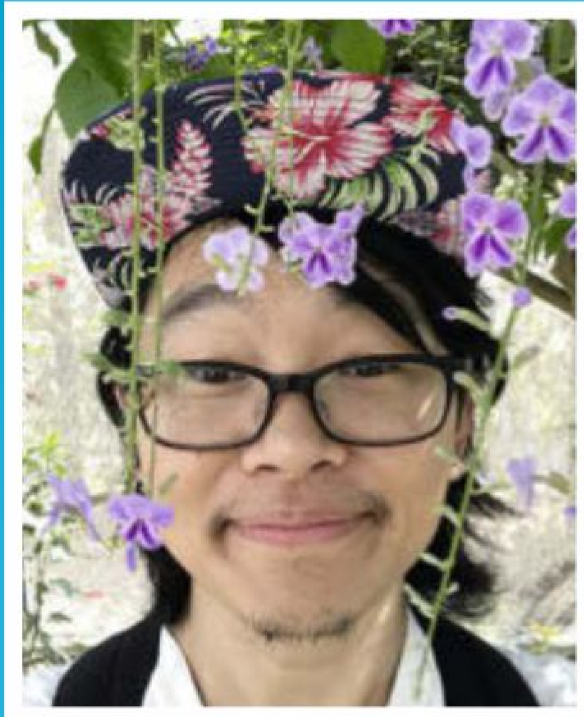
» [NES] Unterwasserwelten boten Abwechslung, auch wenn die Steuerung für Frust sorgen konnte.



» Sten ist ein berühmter Speedrunner der *Mario*-Teile.



» An Ross O'Donovans Leveln im *Super Mario Maker* beißen sich viele die Zähne aus (links).



» Derek Yu (rechts) entwickelt Indie-Spiele, darunter auch den Plattformer *Spelunky*.



» [NES] Je mehr Gegner mit einem Panzer getroffen werden, desto höher ist der Bonus.



» [NES] Sobald man eines der vielen Geheimnisse entdeckte, fühlte man sich wie ein Genie.

termalung, dazu gehörten schöne Details wie Sprungbretter oder Aufzüge. Und natürlich dürfen wir die vielen geheimen Bereiche nicht vergessen, die man durch Röhren erreichte.

In den Unterwasserlevels änderte sich die Spielmechanik immens, da der Sprungknopf nun zum Tauchen diente. Zudem bot das Spiel im Vergleich zu seinem Vorgänger eine größere Vielfalt an Gegnern, darunter die herausfordernden Bosskämpfe. All diese Inhalte fanden bemerkenswerterweise auf einem 32-KB-Modul Platz.

Wie schon im Vorgänger war es wichtig, von unten gegen die Plattformen zu springen, um so Gegner zu besiegen. *Super Mario Bros.* führte diese Idee weiter, indem sich die Blöcke auf diese Art zerstören ließen. So entstand ein wichtiges Werkzeug für das Leveldesign, wie Spieldesigner John Romero (*Doom*) ausführt: „Indem man Blöcke zerstören konnte, schafft man beispielsweise den nötigen Platz für einen schwierigen Sprung. Auch konnten so geheime Bereiche versteckt werden."

John fährt fort: „Aber die genialste Idee war es, Gegenstände in den Blöcken zu verstecken. Ein Block wurde also nicht nur zerstört, sondern gab oft sogar noch eine Belohnung. Auch die Blöcke mit den Münzen waren eine tolle Sache: Man sprang so lange gegen einen Block, bis er aufhörte, Münzen auszuspucken."

Diese Belohnungen sind ein wichtiger Teil des *Mario*-Designs. Münzen haben keine sofortige Auswirkung auf das Spiel, sondern gewähren ein Extraleben, wenn 100 Stück gesammelt werden. Unmittelbar lohnend sind Power-ups, die Mario stärker machen und ihm neue Fähigkeiten verleihen.

„Power-ups sind eine knifflige Angelegenheit", bemerkt Chris Sutherland, zu dessen Karrierehöhepunkten *Donkey Kong Country* und *Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck* gehören. „Manche können dazu verwendet werden, sorgfältig vorbereitete Rätsel zu umgehen, wenn sie unvorhergesehen eingesetzt werden. Das macht unser Leben als Designer natürlich schwierig."

Er fährt fort: „Deshalb sind die Power-ups bei *Mario*-Spielen sehr sorgfältig platziert. Es wird erwartet, dass die Spieler sie klug einsetzen, um im Spiel voranzukommen. Das Beste an dem System ist, dass die Extras allesamt optional sind. Sollte man also eines verpassen, so kann man den Level trotzdem beenden. Wenn man auf ein bestimmtes Power-up stößt, ist das oft ein Hinweis darauf, dass eine schwierige Passage bevorsteht." Ein ▶



SUPER SPEED BROS

STEN ERKLÄRT UNS, WARUM *SUPER MARIO WORLD* IN DER SPEEDRUNNER-SZENE EIN DAUERBRENNER IST.

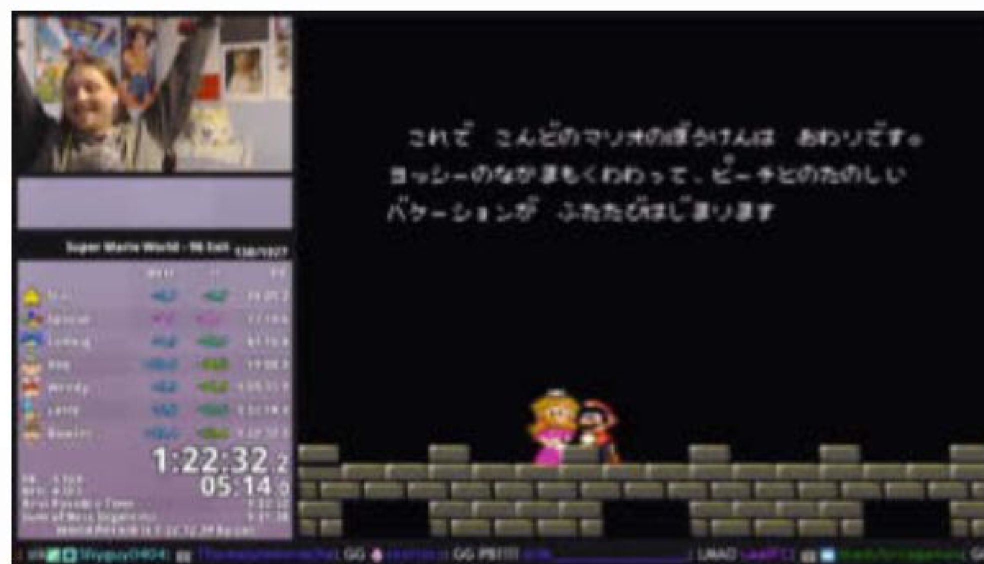
Sten ist ein langjähriger Speedrunner mit einer Vielzahl von Rekorden. Für *Super Mario Bros.* benötigt er keine fünf Minuten, *Super Mario Bros. 3* dauert bei ihm gerade mal so lange wie ein weiches Frühstücksei. Seinen größten Erfolg feierte er in *Super Mario World*, als er das Spiel nach 1:22 Stunden und 36 Sekunden beendete und dabei alle 96 Level-Ausgänge nutzte.

Es gibt mit Sicherheit wenige Menschen, die vertrauter mit dem *Mario*-Design sind als er. Wieso sind die Spiele so Speedrun-geeignet? Stens Antwort: „Die meisten 2D-*Marios* geben dem Spieler genügend Freiraum, sodass er recht einfach auf maximale Geschwindigkeit kommt. Dann ist es nur noch eine Frage der Präzision bei den Sprüngen. Aber im Normalfall kann man die Höchstgeschwindigkeit sehr gut halten.

Das ist bei *Super Mario World* aber nicht immer der Fall. „Für Speedrunner sind die schlimmsten Levels diejenigen, die automatisch scrollen und einen fest vorgegebenen Ablauf haben. Wenn man beispielsweise auf einer Plattform festsitzt, die sich durch den Level bewegt, hat man keine Möglichkeit, schneller zu werden. Manchmal kommt man allerdings um diese Sequenzen herum. Betritt man die Cheese Bridge Area mit einem Cape und Yoshi, kann man einfach nach rechts rennen und an einem bestimmten Zeitpunkt abspringen. So gelangt man ohne Unterbrechung ans Ende des Levels."

Ein Spiel kann mehrere Kategorien für Speedruns haben, die Regeln werden von der Szene aufgestellt. „Für die meisten Kategorien gibt es eine optimale Route, die jeder nutzt oder nutzen muss. Für Kategorien wie den „96 Exits" muss jedes Levelende samt Bowser-Kampf erreicht werden." Die Reihenfolge auf der Weltkarte bietet keine Zeitvorteile, weshalb jeder Speedrunner die Reihenfolge der Levels nach eigener Vorliebe festlegen kann.

„Viel hängt auch davon ab, wie gut man die einzelnen Levels beherrscht. Manche planen die schwierigen Levels früh ein, damit sie schneller neu starten können, falls es schiefgeht. Andere bevorzugen eine Mischung aus leichten und schwierigen Levels."





Wie die meisten der stetig wachsenden Community der Speedrunner ist auch Sten jünger als das Spiel selbst. Wie kommt es, dass ihn ein Spiel mit alter Grafik fesseln kann? „*Super Mario World* ist ein Spiel, das einen leichten Einstieg ins Speedrunning ermöglicht. Außerdem ist es sehr bekannt und hat eine große Fanszene. Durch den großen Wettbewerb werden die Leute immer besser, was den Spaßfaktor oben hält."

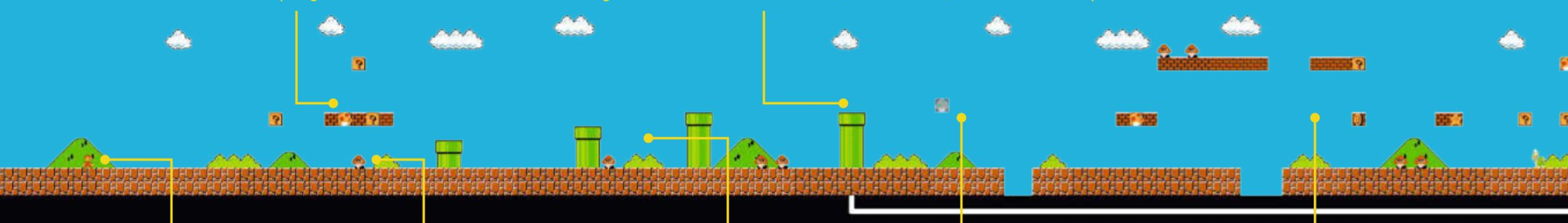
Im Gegensatz zu Spielen wie *Donkey Kong* finden sich immer wieder neue Namen unter den Rekordhaltern. „Wenn ein alter Hase aufhört, das Spiel zu spielen, gibt es direkt fünf neue Kandidaten, die versuchen, seinen Platz einzunehmen. Ich habe vor vier Jahren mit dem Speedrunning begonnen, die Hälfte der Leute in den Top Ten haben nach mir angefangen."

DER PERFEKTE EINSTIEG

WAS WELT 1-1 ZUM BESTMÖGLICHEN INTRO MACHTE.

Der erste Bildschirm von *Super Mario Bros.* zeigt nur Mario und sonst so gut wie nichts. „Das sollte zum Experimentieren einladen", erklärt uns Julian. „Heutzutage gibt es am Anfang eines Spiels massenweise leuchtende Wegpunkte, und noch ein paar Tipps, dass man beispielsweise auf Blöcke springen kann. All das hatte *Mario* nicht nötig."

Die Fragezeichenblöcke nötigen die Spieler förmlich dazu, gegen sie zu springen. „Der erste Block mit einem Fragezeichen enthält einen Pilz, der zur Seite rutscht", bemerkt Chris. „So lernt der Spieler, wie sich dieses Item generell verhält. Noch weiter rechts ist eine Röhre, die verhindert, dass das Power-up verschwindet."



Die erste feindliche Begegnung ist sehr simpel, aber dennoch eine wichtige Lektion. „Ich weiß noch, als ich fünf Jahre alt war und das Spiel zum ersten Mal spielte", lacht Ross. „Ich bin immer wieder in den Gumba gerannt. Es hat lange gedauert, bis ich kapierte, dass die Knöpfe auf dem Controller auch Funktionen haben."

An dieser Stelle sollte der Spieler bereits mit dem Springen vertraut sein, aber es gibt noch eine weitere Kleinigkeit zu lernen. „Röhren mit verschiedener Höhe brachten den Spielern bei, dass Mario unterschiedlich hoch springen konnte", so Chris weiter. „Je länger man den Knopf drückt, desto höher der Sprung."

Eine Lektion, die 1-1 nicht vermittelt, ist die Funktionsweise dieser Röhren. „Am Anfang von 1-2 sieht man, wie Mario eine Röhre nutzt, um in den Untergrund zu gelangen", sagt uns Sten. „Der Spieler lernt also, dass manche Röhren geheime Wege sein können. Wenn sie später erneut bei 1-1 anfangen, werden sie also nach den speziellen Röhren suchen."

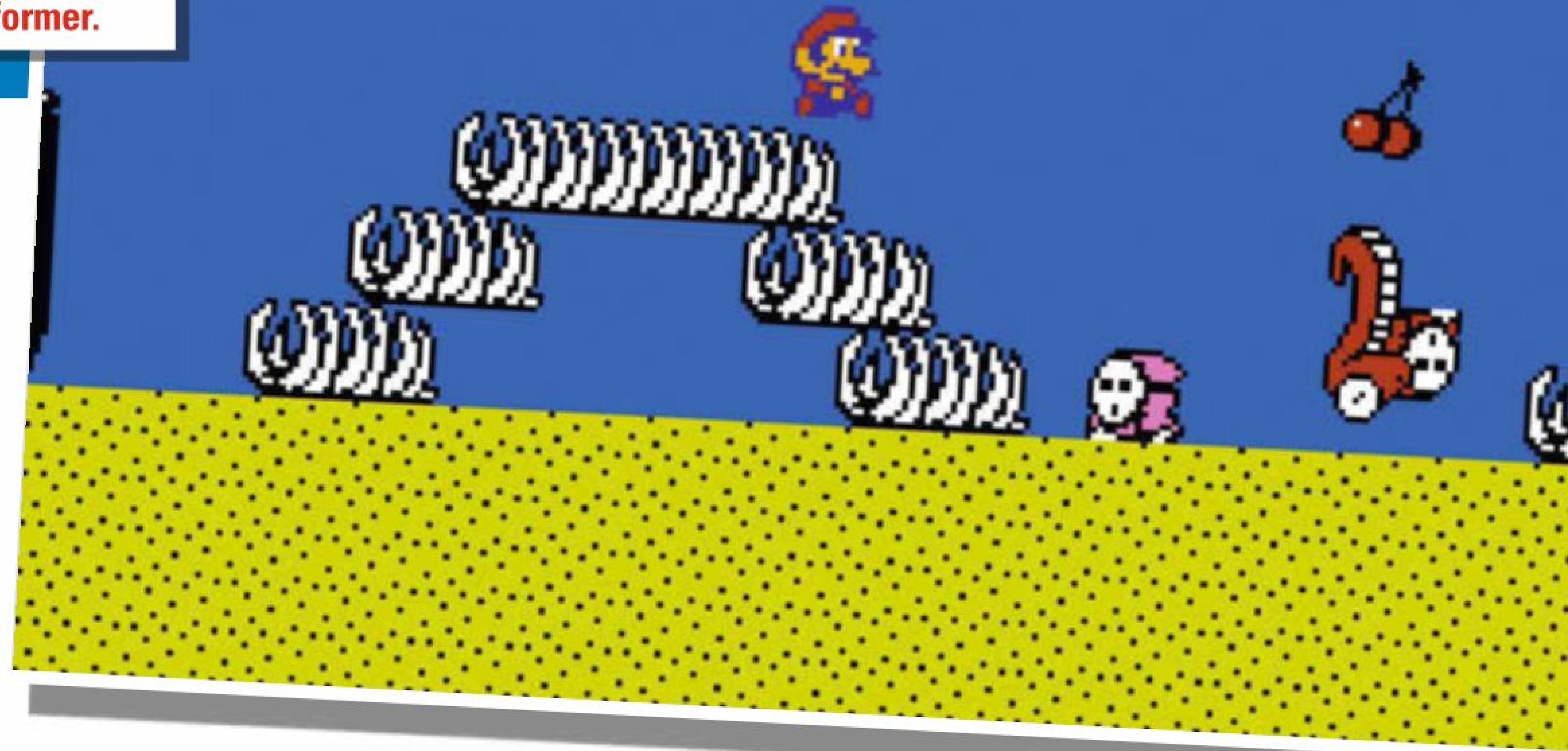
Doch nicht nur geheime Räume sind zu entdecken. „Quer durch die Levels sind unsichtbare Blöcke verstreut. Wenn man das erste Mal so einen Block findet, animiert das natürlich zum wilden Herumspringen", grinst John. „Die unmittelbare Nähe des Pilzes zu dem Abgrund ist eine weitere Lektion: Manchmal muss man schnell sein, um ein Power-up zu erwischen."

Im weiteren Verlauf werden die Blöcke etwas höher platziert. „Der Spieler will natürlich nach oben klettern und den Level erkunden", so John weiter. „Mehrere Ebenen von Blöcken fordern das gezielte Springen, ganz oben sind die besten Power-ups versteckt. Oft finden sich dort Sterne und Feuerblumen."





» [NES] Im ersten Konzept war *Super Mario Bros. 2* ein vertikaler Coop-Plattformer.



▶ Stern beispielsweise verleiht Mario Unverwundbarkeit, also werden kurz darauf viele oder starke Gegner auf ihn warten.

Die Kämpfe gegen Gegner sind ein häufig übersehener Aspekt des Designs von *Super Mario Bros*. Ste Pickford, der an dem SNES-Plattformer *Plok* arbeitete, stimmt uns zu: „Wir vergessen oft, wie seltsam es anfangs war, auf Gegner zu springen, um sie zu besiegen. Dieses Design war einzigartig. In fast jedem vergleichbaren Spiel verlor man bei Berührung eines Gegners ein Leben." Die Nintendo-Entwickler sahen sich die Spielfiguren an und waren der Meinung, dass ein Koopa schlechter davonkommen würde, wenn Mario ihm auf den Kopf springt, als andersherum. Damit war die Sprungattacke geboren.

Ste lobt die Idee: „Die Folgerung, dass bestimmte Kollisionen mit dem Gegner, hier also von oben, die normalen Regeln ändern und stattdessen dem Gegner schaden würden, entwickelte sich zu einem ausgeklügelten Spielsystem. Ich glaube, *Joust* war das einzige Spiel, das ähnliche Regeln hatte. Ich war sowohl von der Idee als auch dem daraus entstandenen System sehr beeindruckt!"

Damit das Geschehen auf Dauer nicht eintönig wird, sind in *Super Mario Bros.* viele Geheimnisse versteckt. Neben den vielen geheimen Bereichen und den dazugehörigen Röhren wachsen aus manchen Blöcken Ranken in den Himmel, die man erklimmen kann. Besonders gut versteckt sind die Warp-Zonen, die es ermöglichen, mehrere Levels zu überspringen.

Derek Yu ist selbst ein Plattformer-Experte – er entwickelte den schweren Indie-Hit *Spelunky*. Er lobt vor allem das Leveldesign von *Super Mario Bros.*: „Ich fand es überragend, dass man manchmal über den Levels umherlaufen konnte. Es fühlte sich immer so an, als ob man hier nichts zu suchen hätte. Das waren die besten Geheimgänge, denn man war sich nie sicher, ob die Route wirklich so gewollt war."

Diese geheimen Routen hätten seine eigene Philosophie zum Thema Spieldesign geprägt: „Für mich ist es fast unwichtig, ob ein Geheimnis entdeckt wird oder nicht, solange es sich wie ein natürlicher Teil der Spielwelt anfühlt. In der heutigen Zeit ist es schwer, ein Geheimnis so tief zu vergraben, dass niemand es entdecken wird. Ich konzentriere mich deshalb eher darauf, dass die Secrets auf sinnvolle Weise mit dem Rest des Spiels verbunden sind."



Nintendo hat es sogar geschafft, das Ende eines Levels spaßig zu gestalten: Dort befindet sich immer eine Fahnenstange, und je weiter oben man diese mit Marios letztem Sprung berührt, desto mehr Punkte fliegen aufs Konto. Ste findet das vorbildlich: „Ein wichtiges Prinzip im Spieldesign ist es, verschiedene Aspekte selbst zu einem kleinen Spiel zu machen. Das ist etwas, was Nintendo schon immer gut konnte: Minispiele wie das Levelende einzubauen, das aber harmonisch."

Dieses Prinzip wurde mit der beweglichen Zielstange in *Super Mario World* und der Power-up-Box in *Super Mario Bros. 3* noch weitergeführt. Viele spätere Designs des *Mario*-Universums lassen sich auf den ersten Teil zurückführen. Doch in *Super Mario Bros. 2* ging Nintendo erst einmal einen anderen Weg: Dessen Spielmechanik bot keine nennenswerte Weiterentwicklung, sondern war eher eine Hardcore-Fortsetzung des Vorgängers.

S*uper Mario Bros. 3* besann sich wieder auf die Grundlagen des ersten Teils. John Romero war Teil des id-Software-Teams, das eine PC-Konvertierung von *Super Mario Bros. 3* entwickelte. Was machte für ihn das Spiel so besonders? „Die Steuerung war sehr direkt und intuitiv. Dazu kam die große Vielfalt in den acht Spielwelten", antwortet er uns. „Ich dachte zuerst, dass das Spiel der abschließende Teil der Serie werden würde, weil es so umfangreich war. Sie haben wirklich alle Register gezogen und ein Meisterwerk geschaffen."

Sten, ein Speedrunner mit einer Vorliebe für die *Mario*-Serie im Allgemeinen und *Super Mario World* im Besonderen, ist ebenfalls der Meinung, dass der dritte Teil die Serie weit nach vorne brachte: „Ich glaube, der größte Fortschritt war die Weltkarte, auf der man verschiedene Wege und Ebenen wählen konnte. Außerdem wurden geheime Bereiche besser genutzt, da dort Power-ups versteckt waren. So wurde ein größerer Anreiz geschaffen, jeden Zentimeter zu erkunden. Beide Konzepte wurden in der ein oder anderen Form in die restlichen *Mario*-Spiele übernommen-"

Der Speedrunner lobt außerdem die gestiegene Vielfalt: „Teil 3 hat die Power-ups über ▶



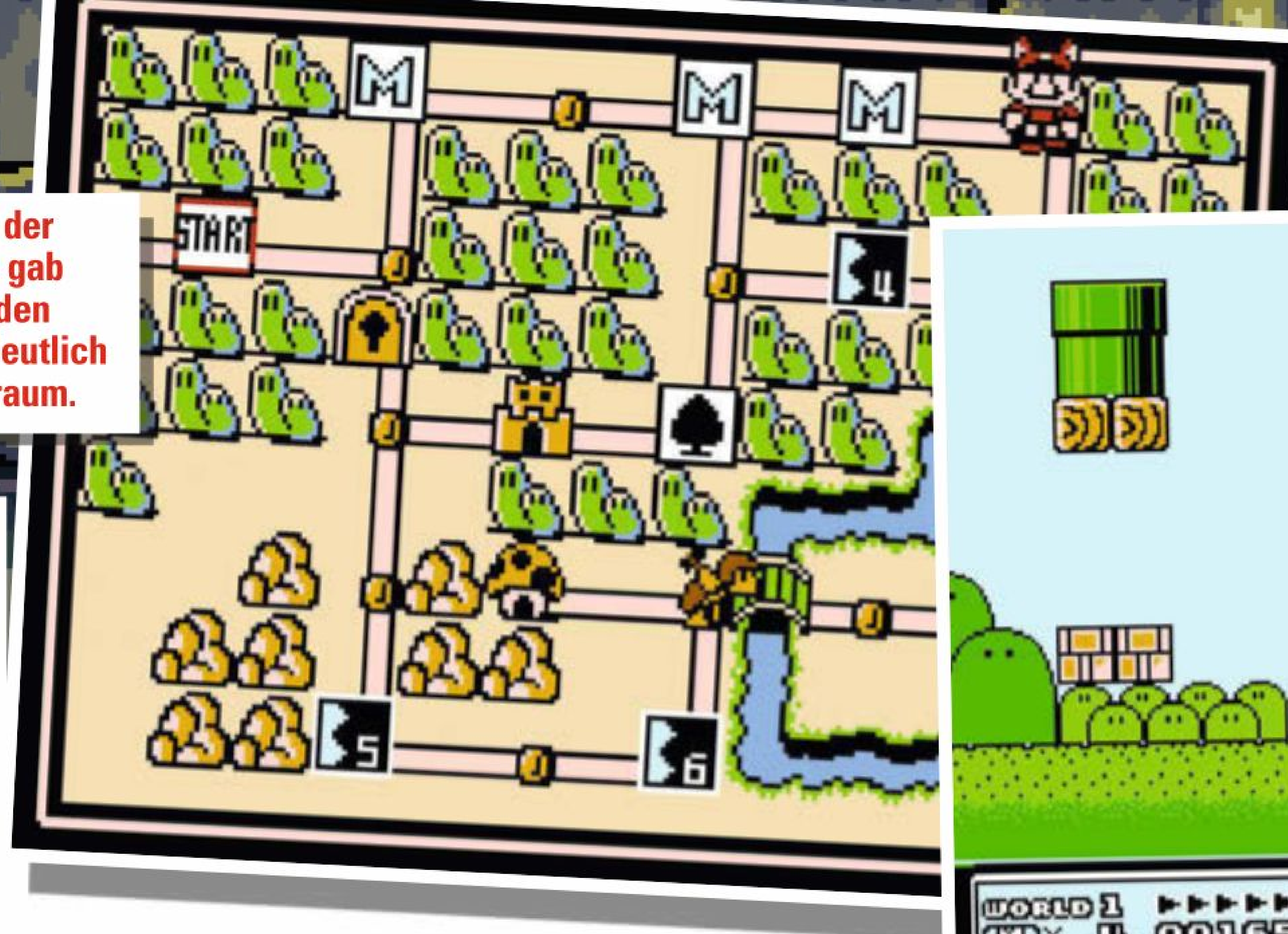


„Der erste Level ist wie eine Spielwiese, die nach und nach ihre Mechaniken preisgibt", bemerkt Sten. „Hier lässt sich wunderbar herumexperimentieren, bevor im weiteren Verlauf mehrere Gefahren zusammenkommen und so der Schwierigkeitsgrad erhöht wird. Der letzte Teil des Levels fasst noch einmal alle Lektionen zusammen."

Wenn man den geheimen Münzenraum findet, führt der Ausgang wieder über eine Röhre nach oben. Auch wenn der erste Level recht spaßig ist, so können erfahrene Spieler mit Hilfe des Röhrensystems einen großen Teil davon überspringen – ein cleverer Schachzug von Nintendo.

Die Treppe hilft Mario, das obere Ende der Fahnenstange am Levelende zu erreichen. So lernt der Spieler beiläufig, dass er diese Stange so weit oben wie möglich berühren sollte. Fortan wird er an jedem Levelende nach der besten Absprungsstelle suchen.





» [NES] Mit der Weltkarte gab Nintendo den Spielern deutlich mehr Freiraum.



» [NES] Auf den abschüssigen Oberflächen kommt Mario ins Rutschen.

▶ Pilze und Feuer hinaus erweitert. Jedes Spiel ab *Super Mario Bros.* hat ein neues, normalerweise einzigartiges Power-up. So wurde immer wieder ein neues Detail hinzugefügt, um das Spiel ein wenig zu verändern, aber die Gesamtformel zu erhalten.“ Das lobt auch Julian: „Wenn man einen neuen *Mario*-Teil in den Händen hält, weiß man nie genau, was einen erwartet. Natürlich muss man rennen, hüpfen, schwimmen und mit Schildkrötenpanzern schießen. Aber man hatte keine Ahnung, welche Überraschungen Nintendo sonst noch aus dem Ärmel ziehen würde. Für mich ist das ein Geniestreich.“

Auch die Bedeutung der Weltkarte schätzt Julian hoch ein: „Durch die Aufgabe der Linearität vermied man den Effekt, dass ein Spieler an einem bestimmten Punkt stecken blieb und das Gefühl bekam, mit dem Kopf gegen eine Wand zu rennen. Wenn man jedoch in Teil 3 nicht mehr weiterkam, konnte man eine andere Welt ausprobieren. Dort konnte man vielleicht Dinge lernen, die einem später weiterhalfen.“

Mit der Einführung des Game Boy entstand parallel zu der bisherigen Reihe *Super Mario Land*. Der erste Teil lehnte sich noch stark an *Super Mario Bros.* an, obwohl einige kleine Kniffe ihren Weg in das Spiel fanden. Im zweiten Teil fanden sich dann die komplexeren Levels, zusammen mit der Weltkarte, wieder.

Auch wenn beide Teile hervorragend zu spielen waren, trugen sie nicht so viel zur langfristigen Entwicklung der Serie bei wie das nächste große Heimkonsolenspiel: *Super Mario World*. Das Einführungsspiel der neuen 16-Bit-Konsole Super Famicom respektive SNES verbesserte nicht nur die Grafik deutlich, sondern erweiterte auch die Weltkarte. Es führte ein neues Power-up (das Cape) sowie Yoshi als treuen Begleiter und Reittier ein.

Die Neuerungen kamen klasse an, vor allem Yoshi erlangte schnell Kultstatus und erhielt später sogar eine eigene Spielereihe. „Ich fand es überragend, auf Yoshi durch die Levels zu reiten“, verrät uns Kevin Bayliss, der als Grafiker für Rare und Playtonic an einigen Plattformern gearbeitet hat. „Es sah nicht nur cool aus, sondern eröffnete eine ganz eigene Dynamik im Spiel. Yoshi ist nicht mehr von Marios Seite wegzudenken.“

Ste schwärmt von einem Detail: „Die eisernen Zäune, die man erklettern konnte, hatten an manchen Stellen ein kleines Tor. Damit konnte man von der Vorder- auf die Rückseite des Zauns wechseln. Das war so eine schöne, clevere kleine Idee, weil so das Bekannte um eine neue Dimension erweitert wurde.

Einer der großen Fortschritte in *Super Mario World* war es, die Spieler das Layout der Levels verändern zu lassen. Das geschah, indem sie neue Blöcke in den Schalterpalästen aktivierten. „Ich glaube, dass die Blöcke mit den gepunkteten Linien hinzugefügt wurden, damit der Spieler die Schwierigkeit anpassen kann. Wenn alle Schalter aktiviert waren, wurde das Spiel deutlich einfacher“, analysiert Chris. „Dadurch erhielten die Levels einen hohen Wiederspielwert. Aus der Entwicklersicht ist das eine gute Option, da diese Variante deutlich schneller ist als das Erstellen eines komplett neuen Levels. Es hat aber auch Vorteile für die Spieler, denn diese haben so den Anreiz, sich die Levels noch einmal genau anzuschauen.“

Chris ist der festen Überzeugung, dass das Design aktiv in diese Richtung hinwirkt. „Für uns ist es oft sehr interessant zu überlegen, warum im Design eine bestimmte Entscheidung getroffen wurde. Man hätte beispielsweise die gepunkteten Blöcke gar nicht zeigen müssen. So erinnert sich der Spieler aber daran, wenn er den Schalter gefunden hat, und will ältere Levels noch einmal erkunden. Man weckt in den Spielern die Neugier, was denn nun mit diesen Blöcken passiert ist.“

Nach *Super Mario World* traten die 2D-Serienableger etwas in den Hintergrund. *Yoshi's Island* ging eine eigene Richtung, und erst 2006 kehrte die Reihe mit *New Super Mario Bros.* zu den 2D-Wurzeln zurück. Marios Gegner hüpften im Takt mit der Musik und Mario konnte auf mikroskopische Ausmaße

GRENZENLOSE FANTASIE

Die *Super Mario Maker*-Community produziert täglich neue Levels, die unfassbar einfallsreich sind. Hier ist ein kleiner Auszug der verrücktesten Einträge.





▲ AUTO-MARIO

Diese beeindruckenden Levels laufen quasi automatisch ab. Der Spieler muss nichts tun, als zu Beginn den Vorwärtsknopf drücken. Im Anschluss kann man die Fahrt durch die ausgeklügelten Verknüpfungen von Gegnern und Items genießen.

RISKY RIDE

3JV-B3N-HXG



▲ METASPIELE

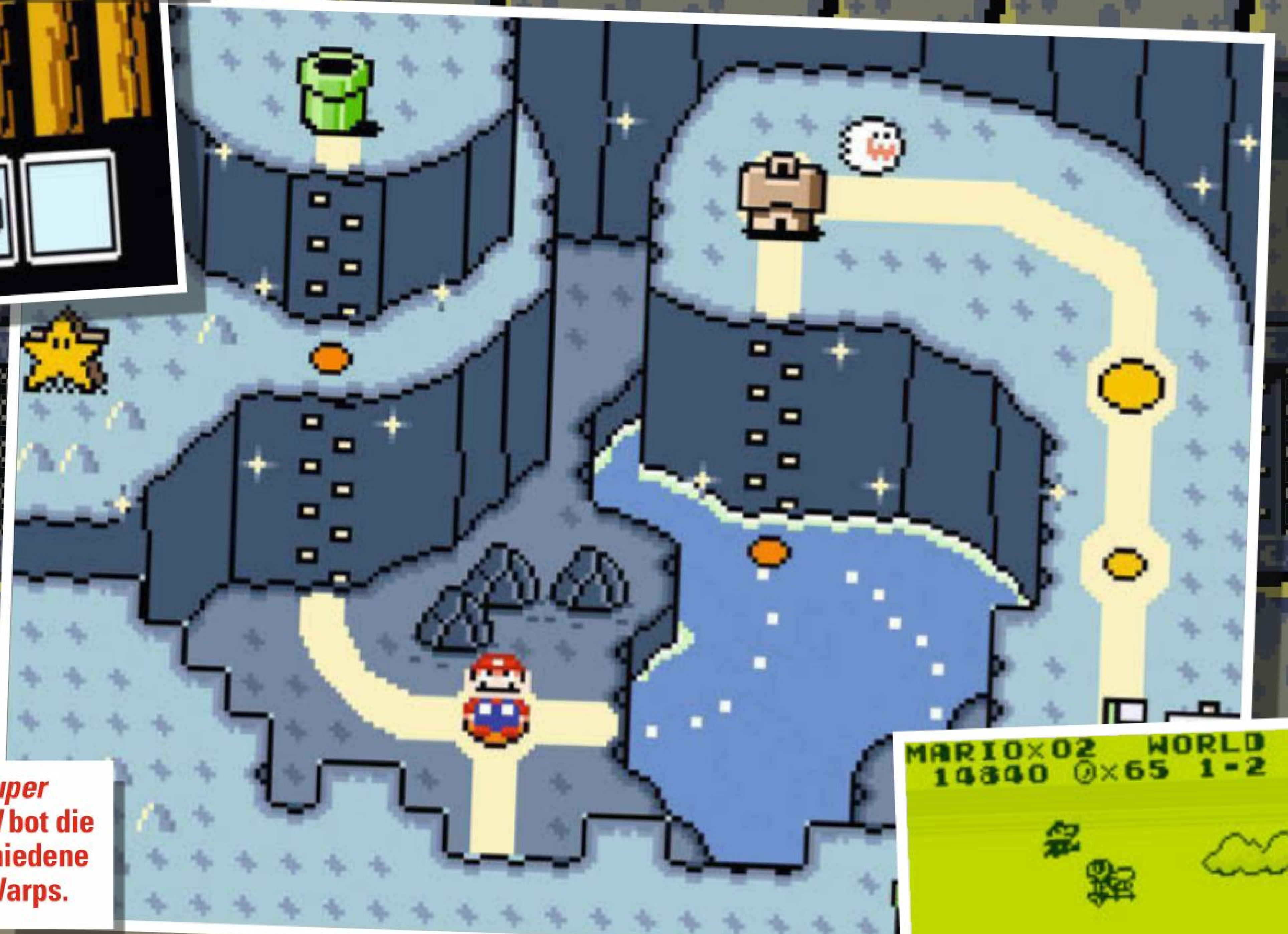
Hier wird mit Hilfe von verschiedenen Techniken ein komplett anderes Spiel geschaffen. Diese reichen von *Pac-Man* über Tischtennis oder Klauenmaschinen bis hin zu *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

3D MAZE HOUSE

P59-698-55G



» [NES] Am Ende einer Welt wartet immer ein fieser Boss auf euch.



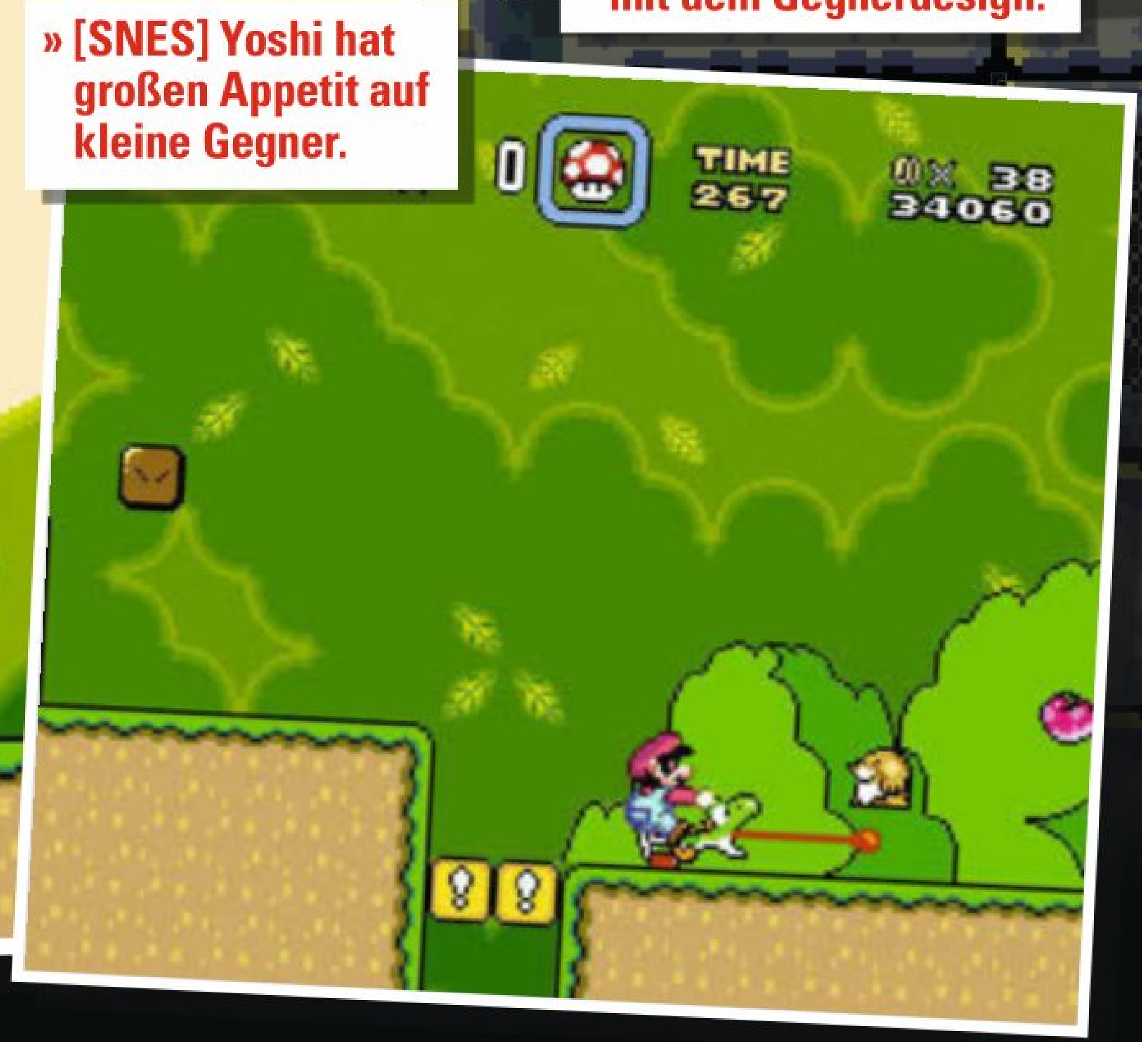
» [SNES] In *Super Mario World* bot die Karte verschiedene Wege und Warps.



» [Game Boy] Auf dem Game Boy experimentierte Nintendo gerne mit dem Gegnerdesign.



» [SNES] Blöcke mit Ausrufezeichen müssen erst mit entsprechenden Schaltern aktiviert werden.



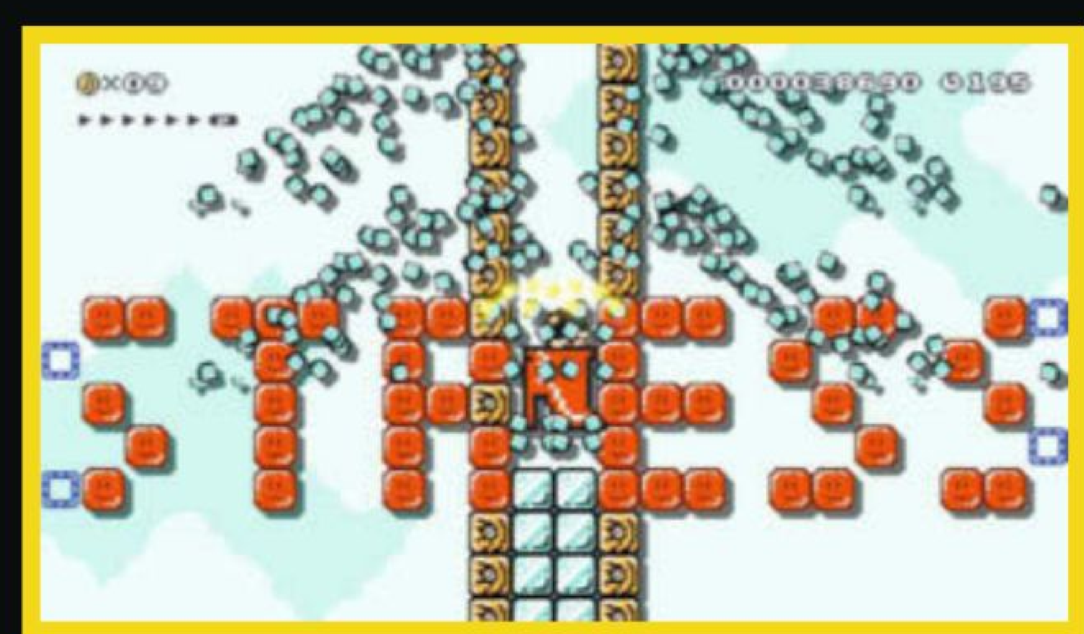
» [SNES] Yoshi hat großen Appetit auf kleine Gegner.

schrumpfen oder extrem wachsen und den kompletten Bildschirm ausfüllen. Da das Spiel jedoch als nostalgische Erinnerung entwickelt wurde, brachte es keine nennenswerten Neuerungen in der Spielmechanik.

Tatsächlich war Nintendo Opfer des eigenen Erfolgs geworden: Die Entwickler hatten zwar über die Jahre vorsichtig versucht, die Spielwelten und Funktionen zu erweitern. Dazu zählen etwa der Mehrspielermodus und mehrere Funktionen, die ausschließlich für die speziellen Controller von Wii und Wii U entwickelt wurden. Nintendos Vorgehen beruhte auf Risikovermeidung und schränkte die Innovationskraft der Serie ein – und war doch verständlich: Denn die *Mario*-Spiele galten konstant als Leitbilder ihres Genres. Wie kann man eine Formel verbessern, die unerreicht erfolgreich ist?

Doch dann gelang Nintendo ein Geniestreich: Seit 2015 dürfen sich die Spieler dank *Super Mario Maker* selbst an der Erstellung von Levels versuchen. Mit eingebauten, endkundenkompatiblen Tools lassen sich kreative, ja wahnwitzige Levels erschaffen, die manchmal nur zu gut verdeutlichen, warum Nintendo am bekannten konservativen Leveldesign festhielt.

„Nintendo war schon immer sehr gut darin, neue Elemente behutsam einzuführen", erklärt uns Derek. „Diese werden dann in immer anspruchsvolleren Leveln weiterverwendet. So wurde auch der Schwierigkeitsgrad langsam gesteigert, damit sich auch weniger geschickte Spieler nicht gleich überfordert ▶

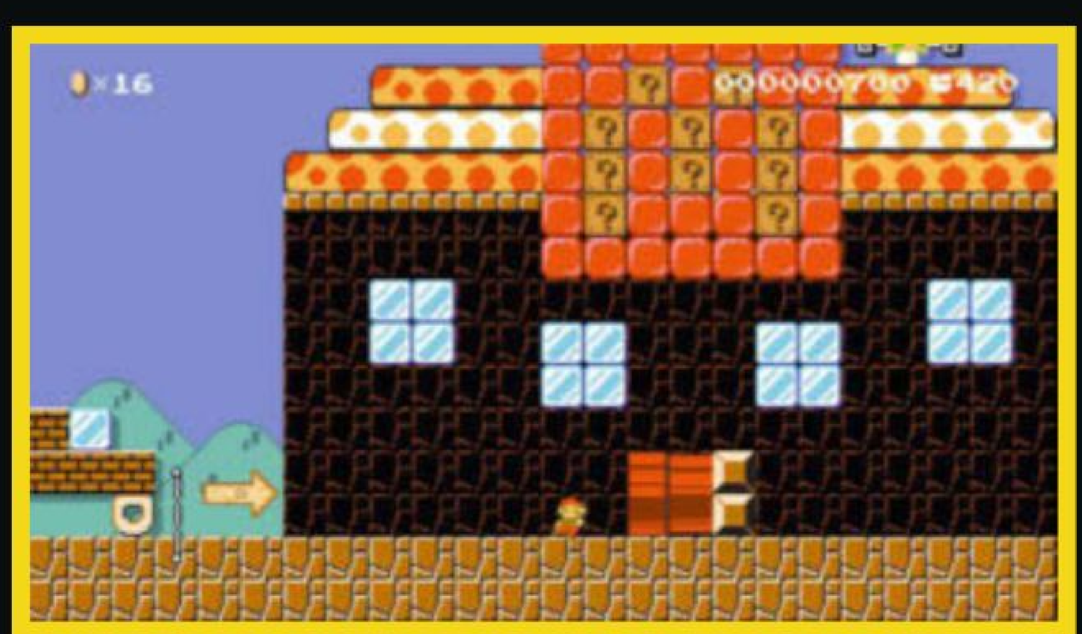


▲ KEIN PROBLEM

Jeder normale Level ist dazu gemacht, dem Spieler eine Herausforderung zu bieten. Hier könnt ihr euch allerdings ausruhen und einfach nur Spaß haben, denn es ist unmöglich, ein Leben zu verlieren.

DE-STRESS LAND!

VVV-G3W-VBG

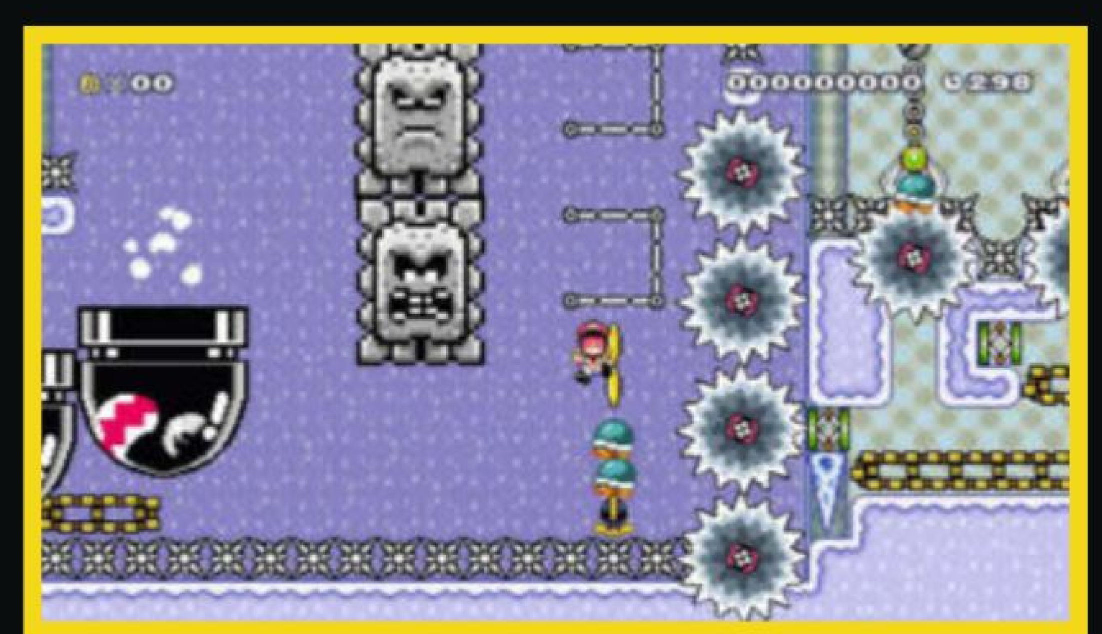


▲ VÖLLIG SINNFREI

In Levels wie diesen verändert sich das Gameplay völlig im Sinne des Erstellers. Die Ideen reichen von philosophischen Problemen wie „Waluigis schreckliche Existenz" über „In 1-1 ist ein kritischer Fehler aufgetreten" bis hin zu „Mario sucht ein Plumpsklo".

MARIO GOES TO MCDONALDS

K4W-FG2-HFF



▲ KAIZO

Diese brutal schweren Levels sind nach dem bekannten Hack aus *Super Mario World* benannt. Einziges Ziel ist es, den Spieler zu frustrieren und in unfaire Situationen zu stecken. Hier erfuhr schon so mancher Controller plötzlichen Kontakt mit der nächsten Zimmerwand.

SIBERIAN SHELL SUMMIT

BHF-JNW-22H









» [Game Boy] *Super Mario Land 2* war grafisch sehr nah an den Konsolenspielen.

fühlen. Diese Geduld haben die Fan-Leveldesigner oft nicht. Im Gegenteil, viele wollen ihre Levels so gestalten, dass sie besonders fies und schwierig sind."

Viele der beliebtesten Fan-Kreationen in *Super Mario Maker* verstoßen gegen die Nintendo-Philosophie des Leveldesigns. Daher ist es auch nicht überraschend, dass traditionelle Levels kaum in den Ranglisten auftauchen. Grafiker Ross O'Donovan ist für seine schweren, aber dennoch fairen Levels bekannt, mit denen er seine YouTube-Kollegen ins Schwitzen bringen will. Er beschreibt sein Vorgehen: „Durch neue Mechaniken, Hindernisse und dergleichen sorge ich für seltsame und interessante Kombinationen. Wenn mehrere Hindernisse aneinandergereiht werden, tun sich manchmal wundersame Lösungswege auf."

Er fährt fort: „Ich bin sehr beeindruckt, wie Nintendo es immer wieder schafft, den Schwierigkeitsgrad stetig wachsen zu lassen, ohne dass es frustrierend wird. Dabei haben sie einen so großen und heterogenen Kundenstamm! Für meine Levels nehme ich immer eine bestimmte Mechanik und baue dann meine Hindernisse um sie herum auf. Es ist wichtig, einen roten Faden im Level zu haben, sonst wirkt alles lieblos zusammengewürfelt."

Selbst mit einem reichhaltigen Toolset ist es also sehr schwierig, ausgefeilte und stimmige Levels zu erschaffen. „Ein komplettes Spiel ist natürlich ungleich schwieriger", bestätigt John Romero. „*Commander Keen* war *Mario* in mehrfacher Hinsicht sehr ähnlich, und das mit voller Absicht. Wir haben überall Geheimnisse versteckt, weil es uns selbst viel Spaß gemacht hat, in den *Mario*-Spielen danach zu suchen. Unsere Spiele ermutigten zum Entdecken, viele hatten Schalter, Türen und Schlüssel."

Für Kevin ist *Mario* die natürliche Referenz für das Genre. „Wenn ich einen Plattformer entwickeln soll, dann frage ich mich zuerst, was Nintendo, was *Mario* hier machen würde. Wenn man dieser Philosophie folgt, ist man auf dem richtigen Weg. Als wir vor Kurzem *Yooka Laylee und das unerreichbare Versteck* entwickelten, haben wir uns stark an *Donkey Kong Country* angelehnt. Aber welches Spiel hatte wiederum *Donkey Kong Country* als Vorbild? Ich denke, wir kennen alle die Antwort!"

Marios Vorbildfunktion kann Chris nur bestätigen. „Wir haben vor allem untersucht, wie die *Mario*-Reihe neue Gegner oder Mechaniken einführte. Beim ersten Aufeinandertreffen bekam man immer die leichteste Variante vorgesetzt. Im Verlauf des Spiels wurde dann die Komplexität und Dynamik erhöht. Diese Verschärfung verlief so natürlich, dass sie vielen Spielern gar nicht auffiel."

Auch Derek analysierte für seine Arbeit die *Mario*-Serie, konzentrierte sich aber auf ganz andere Aspekte. „Bei meiner Recherche zu *Spelunky* fielen mir Staubwölkchen auf, wenn Mario rennt. Oder das Funkeln, wenn er Münzen einsammelt. Wenn wir an Spieldesign denken, dann denken wir oft an das Layout der Levels oder besondere Spielmechaniken. Dabei vergessen wir gerne die kleinen, liebevollen Details, die das Spielgefühl so besonders machen."

Auch John Romero pickte sich eher die Rosinen heraus, die ihm schmeckten, als er an *Commander Keen* arbeitete: „Wir hatten beispielsweise keinen einzigen Level, der automatisch scrollte. Wenn wir der Meinung waren, wir könnten uns etwas von *Mario borgen,* dann taten wir es. Aber es musste zu unserem Spiel und zu unserer Philosophie passen."

Die Unterschiede in *Donkey Kong Country* zur Mario-Serie waren hauptsächlich grafischer Natur, erzählt uns Chris: „Wir nutzten eine 2,5D-Perspektive, im Gegensatz zu der reinen 2D-Ansicht. Das lag aber nicht daran, dass wir uns unbedingt von *Mario* abheben wollten, sondern weil wir so besser unsere schöne Grafik darstellen konnten. Damit traten wir wiederum in den Wettbewerb mit anderen Plattformern wie *Aladdin*."

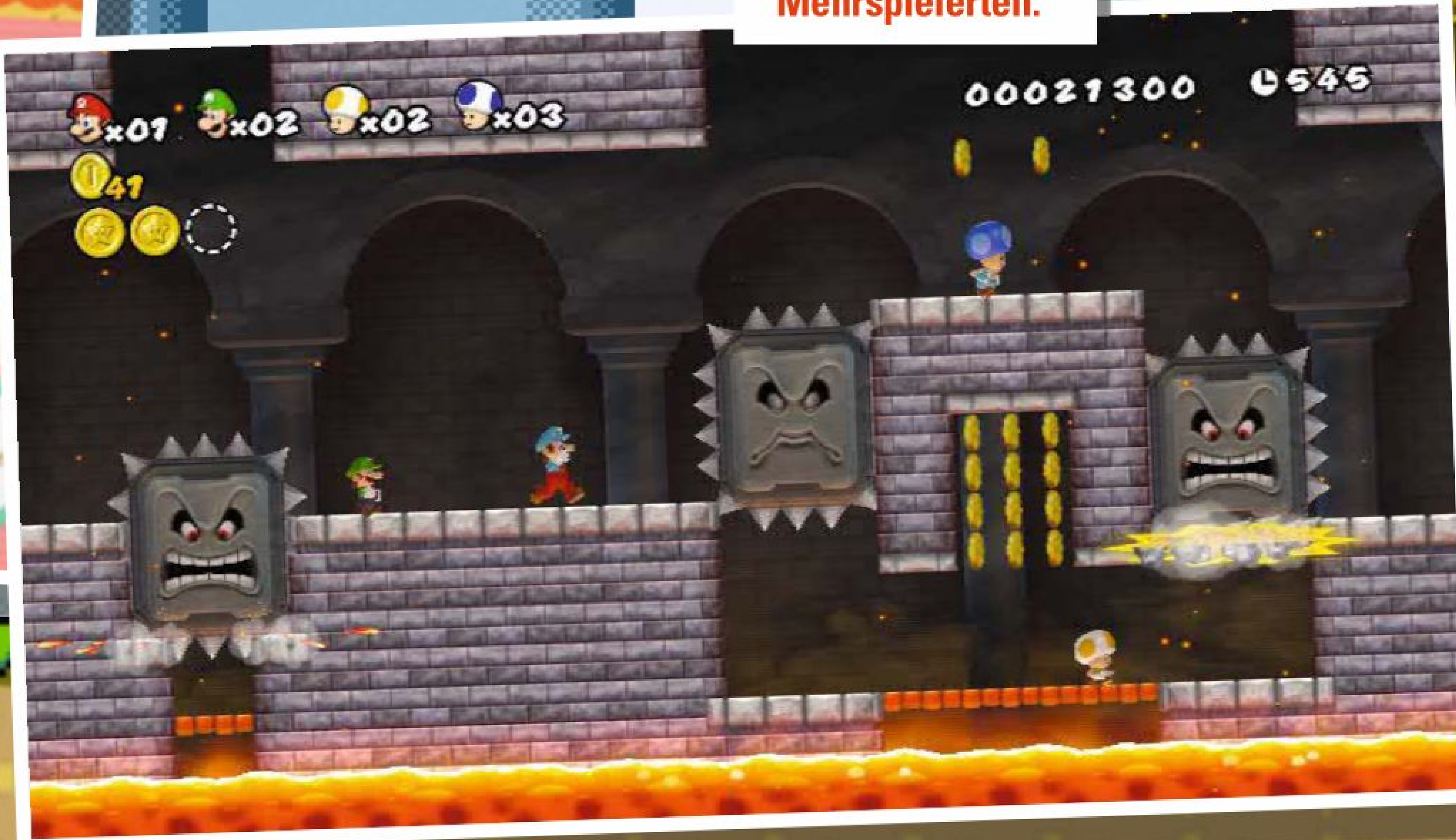
Während viele tolle Hüpfspiele kamen und gingen, hat keines den langfristigen Erfolg und den Einfluss erreicht wie die Abenteuer des italienischen Klempners. Wie fasst man die Erfolgsformel zusammen? Julian versucht es so: „Jedes neue *Mario*-Spiel baut auf einem sehr erfolgreichen Vorgänger auf. Dazu kommen neuartige, stimmige Spielmechaniken, die den jeweiligen Teil nur noch spaßiger und unterhaltsamer machen. So wurde die Reihe über Jahrzehnte immer weiter verfeinert."

Julian resümiert weiter: „Wenn man heute zurückgeht und das erste *Super Mario Bros.* spielt, ist es im Vergleich zu Titeln wie *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario World* schon fast banal – obwohl es ja ein ganzes Genre begründete! Aber wenn man sich die ganz neuen Spiele anschaut, erkennt man immer noch den Kern und das Erbe des allerersten Teils. Nintendo ist nie von der Grundformel abgewichen, die das *Mario*-Erlebnis so unerreichbar macht – hervorragende, suchterzeugende Plattform-Action mit eine unverwechselbaren Auge für liebevolle Details."





» [DS] Mega Mario zerstörte alles auf seinem Weg.



» [Wii] *New Super Mario Bros. Wii* legte den Fokus klar auf den Mehrspielerteil.



» [3DS] Schatzräume sind immer wieder äußerst beliebt.

AUS DER DRITTEN DIMENSION

OBWOHL *SUPER MARIO 64* EIN 3D-SPIEL WAR, HAT ES AUCH DIE 2D-SERIENTEILE STARK BEEINFLUSST.



DREISPRUNG

Dieser Sprung erschien zuerst in *New Super Mario Bros.* Durch das richtige Timing konnte Mario drei Sprünge aneinanderreihen – was er mit einem entzückten „Woohoo!" quittierte.



WANDSPRUNG

New Super Mario Bros. hat diese Technik sogar etwas verfeinert, denn hier ist es möglich, die Wand noch etwas nach unten zu rutschen, bevor man abspringt.



STAMPFATTACKE

Eigentlich hat Mario sich diese Technik von Yoshi abgeschaut: Drückt man im Sprung nach unten, führt Mario eine starke Attacke aus, die sogar Blöcke brechen kann.



HOCKSPRUNG

Dieser Sprung ist auch als Backflip bekannt. Lässt man Mario kurz vor dem Absprung in geduckte Haltung gehen, springt er sehr weit nach oben.



WEITSPRUNG

Diese Technik wurde in den 2D-Spielen etwas entschärft. Hier reicht es, während des Rennens den R-Knopf zu drücken, vorheriges Ducken ist nicht mehr notwendig.

PASSEND GEKLEIDET





MARIO HAT VIELE VERWANDLUNGEN UND FÄHIGKEITEN. SCHAUEN WIR IN SEINEN KLEIDERSCHRANK…



FLUGHÖRNCHEN

NEW SUPER MARIO BROS. U

Als Flughörnchen ist Mario nicht ganz so beweglich wie mit seinem Cape, dafür kann er sich an Wänden und Röhren festhalten.

MEGA MARIO

NEW SUPER MARIO BROS.

Die Mega-Verwandlung lässt Mario den ganzen Bildschirm ausfüllen. In bester Godzilla-Manier zerstampft er alles, was sich ihm in den Weg stellt.



EIS-VERWANDLUNG

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Das Gegenstück zur Feuerblume lässt Gegner komplett einfrieren und Feuerattacken kontern. Funktioniert leider nicht bei Bossen.



TANUKI-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

Grundsätzlich bekommt Mario die gleichen Fähigkeiten wie als Waschbär, aber hier kann er sich noch dazu in eine Statue verwandeln.



PROPELLER MARIO

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Durch ein kräftiges Schütteln des Wii-Controllers erklimmt Mario mit seinem Propeller ungeahnte Höhen.



KOSTÜM-VERWANDLUNG

SUPER MARIO MAKER

Mit den Amiibo-Codes lassen sich viele eurer Lieblingsfiguren freischalten und damit die Levels bestreiten.

DÜNN-PILZ

SUPER MARIO MAKER

Dieser seltene Pilz verleiht Mario die schimmernde Gestalt seines Bruders. Auch die Bewegungen sind Luigi nachempfunden.



IN EIGENER SACHE

Unsere britischen Retro-Gamer-Kollegen haben sich die Mühe gemacht, selbst einen Level für *Super Mario Maker 2* zu erstellen. Das Hauptaugenmerk hier liegt darauf, sich an den Wänden und Hindernissen entlangzuhangeln. Bei Interesse könnt ihr die Ersteller hier spielen sehen: youtu.be/Lkau5K014SU. Alternativ könnt ihr den Level auch selbst ausprobieren, hier der Code: **69V-F3C-B1H**. Viel Spaß dabei!

FROSCH-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

An Land ist der Frosch eher hinderlich, auch wenn er höher springen kann als Mario. Im Wasser bewegt er sich deutlich schneller.



HASI-VERWANDLUNG

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

Die langen Löffel helfen Mario, hohe Plattformen zu erreichen. Von oben kann er damit auch wieder langsam herabgleiten.



SUPERBALL-VERWANDLUNG

SUPER MARIO LAND

Die verbesserte Version der Feuerblume verschießt Projektile, die überall abprallen und auf dem Weg Münzen einsammeln.



HAMMER-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

Die Hammer Bros. sind starke Gegner. Mario kann aber in ihre Haut schlüpfen und sodann seinerseits mit Hämmern werfen.



WASCHBÄR-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

Als Waschbär darf Mario seinen Schweif benutzen, um sich Gegner vom Hals zu halten. Außerdem kann er über kurze Strecken gleiten.



KATZEN-VERWANDLUNG

SUPER MARIO MAKER 2

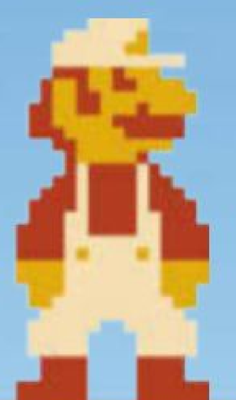
Das aus *Super Mario 3D World* bekannte und beliebte Katzenoutfit lässt Mario an steilen Plattformen nach oben klettern.



FEUER-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS.

Der Klassiker unter den Power-ups: Die Feuerblume verleiht Mario seinen Fernangriff, den springenden Feuerball.



CAPE-VERWANDLUNG

SUPER MARIO WORLD

Mario gleitet mit Hilfe seines Capes grazil durch die Levels. Besonders hilfreich ist auch die damit mögliche Drehattacke.



SUPER MARIO

SUPER MARIO BROS.

Wie Mario, nur größer. In dieser Form hält Mario einen Treffer aus, dafür passt er nur schwerlich durch kleine Lücken.





BAUMEISTER-VERWANDLUNG

SUPER MARIO MAKER 2

Ja wir schaffen das! In Anlehnung an *Donkey Kong* schlüpft Mario in die Rolle eines Baumeisters und kann eigene Kisten herstellen.

MINI MARIO

NEW SUPER MARIO BROS

Die Mini-Version von Mario hat keine besonderen Fähigkeiten. Dafür passt er gut durch kleine Spalte, die sonst nicht durchquerbar wären.





PINGUIN-VERWANDLUNG

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Dagegen kann die Eisblume einpacken – als Pinguin rutscht Mario auf seinem Bauch herum und sieht gleichzeitig sehr schick aus.







SCHILDKRÖTEN-VERWANDLUNG

NEW SUPER MARIO BROS

Der Schildkrötenpanzer ist äußerst nützlich: Mario hat eine kleine Rückzugsgelegenheit, außerdem kann er eine Wirbelattacke starten.





MAKING OF

FREES

Die beiden Volition-Veteranen Adam Pletcher und Jason Scott sprechen mit uns über eines der besten Weltraumspiele aller Zeiten und darüber, wie es in knapp einem Jahr aus dem Boden gestampft wurde.

Die Geschichte von *FreeSpace 2* klingt ein wenig nach einer Katastrophe mit Ansage. Der erste Teil der Reihe wurde 1998 vom Interplay veröffentlicht. Es war ein Weltraum-Flugsimulator mit knackigen Kämpfen, der aus der futuristischen 3D-Erkundungs- und Bombenentschärfungs-Reihe *Descent* hervorging. Mit vollem Namen hieß es *Conflict: FreeSpace – The Great War*.

„Als sich *FreeSpace* ganz gut verkaufte, wollten sowohl Interplay als auch Volition den Titel zu einer Serie machen", erinnert sich der Entwickler Adam Pletcher. Allerdings bekam das Team Ende 1998 als Fertigstellungstermin den Oktober 1999 genannt und hatte somit weniger als ein Jahr Zeit für den Nachfolger. Eine totale Gurke als Ergebnis dieses gehetzten Entwicklungsprozesses wäre sicherlich keine Überraschung gewesen, doch im Gegenteil: Volition schaffte es nicht nur, einen Klassiker des Weltraumgenres zu schaffen, sondern sogar, einen Monat vor dem Termin fertig zu werden.

Um diese beeindruckende Leistung hinzubekommen, musste sich Volition jedoch von einigen der gesteckten Ziele verabschieden. „Zwei unserer Ideen waren Innenräume von Schiffen und Planetenoberflächen, aber beides hätten wir in der kurzen Zeit nicht gestemmt", erklärt uns der Autor Jason Scott. „Wir hatten auch ein Add-on im Sol-System geplant, für das wir unser Nebel-Feature nutzen wollten, um Missionen auf den Gasriesen spielen zu lassen. Aber auch das fiel dann schon früh unter den Tisch."

Stattdessen konzentrierte man sich darauf, wie man den ersten Teil verbessern konnte und welche Ergänzungen die größte Wirkung haben würden. Als Startpunkt bot sich die aufkommende Grafikbeschleunigung an. „Ich weiß noch, dass wir die Grafik verbessern wollten", sagt uns Adam. „Die Hardware-Beschleuniger waren gerade neu und davon wollten wir profitieren. So erlaubte etwa das Durchfliegen eines volumetrischen Nebels neuartige Missionsziele."

„Wir entschieden uns für nur wenige neue Features – darunter Nebel, Strahlwaffen und Großkampfschiffe – und nutzten viele Inhalte des ersten Teils erneut", erinnert sich Jason. „Wenn der Umfang zu groß zu werden drohte, griffen die Studio- und Projektleiter ein. Wir hatten anfangs sieben Fraktionen und eine neue Rasse geplant, doch dieser Plan wurde schnell wieder eingestampft. Um das Spiel in der Zeit und mit dem Budget fertigzustellen, mussten wir zusammenstreichen und vereinfachen."



» Adam Pletcher ist seit Jahren im Geschäft und hat an Titeln wie *Descent* oder *Saints Row IV* mitgewirkt.



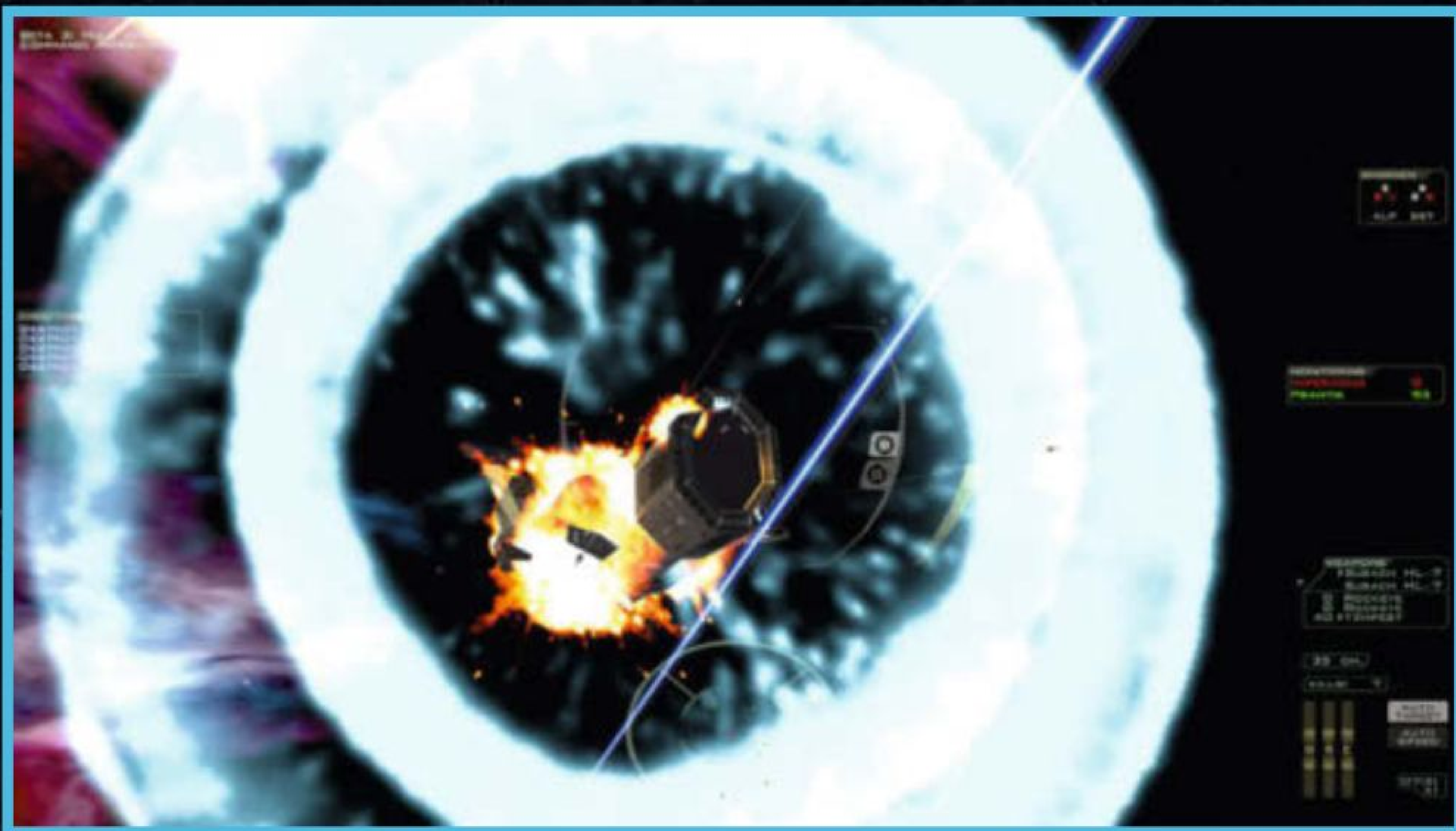
» Jason Scott blieb bei Volition und arbeitete dort an einer Reihe bekannter Titel.

Adam hatte die Pläne für die Fraktionen bereits vergessen, wie er zugibt. „Im Kern ging es darum, den Umfang im Griff zu behalten. Es gab nämlich bereits eine



» [PC] Bomben abzufangen ist bei der Verteidigung eines Kreuzers äußerst wichtig. In anderen Missionen dürft ihr sie selbst abwerfen.

PACE 2


» [PC] An spektakulären Explosionen mangelt es nie.


» [PC] In vielen Missionen kümmert ihr euch um den Geleitschutz großer Trägerschiffe.

»ALS SICH *FREESPACE* GUT VERKAUFTE, WOLLTEN INTERPLAY UND VOLITION EINE SERIE DARAUS MACHEN.«
ADAM PLETCHER

Liste von technischen und spielerischen Features, die es nicht in das erste *FreeSpace* geschafft hatten. Das half uns zu Beginn sehr und verhinderte, dass wir zu sehr abschweiften. So entstand das Spiel, das wir eigentlich schon im ersten Teil hatten machen wollen."

Wie uns Jason erläutert, gibt sich das Universum von *FreeSpace* eher unpersönlich. So wird der Held nur als „Pilot" oder als „Alpha 1" bezeichnet und muss gegen eine Horde von scheinbar unbesiegbaren Feinden antreten, deren Motive und Ziele nie klar werden. In den Einsatzbesprechungen klingt zwar ein viel größerer Konflikt in verschiedenen Sonnensystemen an, doch es ist auch klar, dass die Vorgesetzten nie die ganze Wahrheit sagen. Außerdem verwandeln die Strahlwaffen die Großschiffe in tödliche Feinde, die euch ohne Vorwarnung aus dem All pusten konnten. „All das erzeugte ein Gefühl von Entfremdung, Spannung und latentem Unbehagen", erklärt Jason.

„Ich denke, dass die Flaks enorm zur höheren Spannung in den Kämpfen beitragen konnten", grübelt Adam. „Die großen Schiffe konnten so die kleinen Jäger effektiv abwehren, aber noch wichtiger: sie waren laut. All die Explosionen um euch herum wirkten sich drastisch auf die Intensität der Missionen aus." Die Missionen sind so gestaltet, dass sie als Teil einer übergreifenden Geschichte fungieren, logisch aufeinander aufbauen und nicht nur eine Reihe von unzusammenhängenden Zielen sind.

Der *FreeSpace Editor* (FRED) versetzte die Designer in die Lage, Missionen sehr schnell zu erstellen. Zumal ja alles im freien All stattfand, sodass keine Gebäude oder Landschaften konstruiert werden mussten. Jason gibt jedoch zu bedenken: „Die Stärke von FRED war auch seine Schwäche, da die Weltraumaufträge alle sehr ähnlich zu werden drohten. Einmal haben wir den kompletten ersten Akt wieder über Bord geworfen, weil er uns zu ▶



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** INTERPLAY
- » **ENTWICKLER:** VOLITION
- » **ERSCHIENEN:** 1999
- » **PLATTFORM:** PC
- » **GENRE:** WELTRAUMSPIEL



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SUMMONER
SYSTEM: PS2, PC, MAC
JAHR: 2000

RED FACTION
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2001

SAINTS ROW (IM BILD)
SYSTEM: XBOX 360
JAHR: 2006





» [PC] Durch den Zweikampf kleiner Jäger vor riesigen Schlachtschiffen entsteht ein Gefühl epischer Schlachten.



» [PC] Wir empfehlen euch, eine der vielen Mods zu installieren, die die Grafik modernisieren.

langweilig schien. Wir hatten es einfach mit den Missionen übertrieben, bei denen man kleine, verwundbare Shuttles sicher durch Schwärme von Angreifern geleiten musste."

Die Kampagne von *FreeSpace 2* ist auch heute noch spannend, auch wenn die Steuerung ein wenig zu komplex geraten sein mag. Um auf unterschiedliche Ziele aufzuschalten, müsst ihr verschiedene Tasten lernen. Ständig gilt es, Energie zwischen den Schilden, dem Antrieb und den Waffen umzuverteilen. „Wir wollten, dass die Spieler sich wie Piloten einer komplexen, mächtigen Zukunftsmaschine fühlen", erklärt Jason. „Komplexität war eine Tugend, auch wenn dadurch nur Hardcore-Spieler angesprochen wurden."

„Der Spagat zwischen Spieltiefe und Zugänglichkeit besteht für Spielentwickler ja immer", ergänzt Adam. „Wir haben das nicht durchweg hinbekommen, aber ich bin zufrieden. Ich weiß noch, wie ich gegen ein Feature protestierte, das sich ‚Ziele auf das Ziel meines Zieles' nannte. Ich fand es überflüssig und den Namen absurd. Am Ende war es aber eines nützlichsten Features im ganzen Spiel. Einsteiger mussten das aber nicht beherrschen, um Spaß zu haben."

»WIR WOLLTEN, DASS DIE SPIELER SICH WIE PILOTEN EINER MÄCHTIGEN, KOMPLEXEN ZUKUNFTSMASCHINE FÜHLTEN.«
JASON SCOTT

Der Multiplayer-Part wurde in *FreeSpace 2* stark verbessert und um einen persistenten Modus namens SquadWar ergänzt, bei dem die Spieler um Gebiete kämpften. „Bei *Descent* hatte unser Studio sehr viel über die technischen Voraussetzungen für einen soliden Multiplayer-Modus gelernt, es war einfach der nächste Schritt", resümiert Adam. „Im Rückblick erscheint es mir fast wahnsinnig, unser eigenes globales Matchmaking zu programmieren. Wir hatten viele Bugs und die Highscore-Listen waren leicht zu hacken, aber dennoch hat alles ganz gut geklappt."

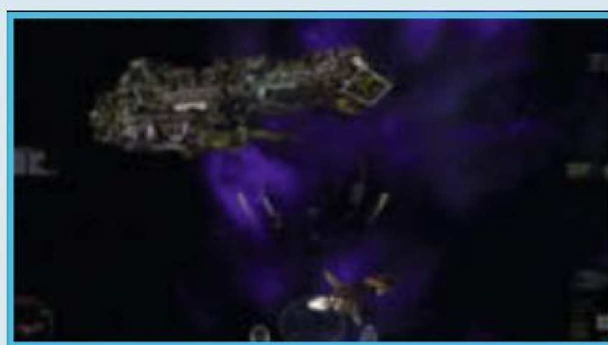
Trotz der innovativen Ideen, dem ehrfurchtgebietenden Gefühl von Größe in den Raumschlachten und der ausgefeilten Story war *FreeSpace 2* kein finanzieller Erfolg beschieden. Dass das Spiel einen Monat vor seinem Termin fertig wurde, half in dieser Hinsicht auch nicht weiter, wie uns Adam erklärt. „Das war ein ziemliches Problem für Interplay." Jason führt das Problem näher aus: „Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung befand sich Interplay bereits im Todeskampf und das Marketing-Team war weder darauf vorbereitet noch dafür ausgestattet, *FreeSpace 2* die nötige Aufmerksamkeit für einen kommerziellen Erfolg zu widmen." Doch er gibt auch zu, dass das Spiel selbst seine Zielgruppe zu eng definiert hat: „Etwa der Joystick-Zwang zu einer Zeit, als viele Spieler

FREESPACE 2 RELOADED DIE BESTEN MODS



BLUE PLANET

Diese Mod-Sammlung enthält eine Reihe von Kampagnen, die die Handlung dort aufgreifen, wo *FreeSpace 2* endet. Im Prinzip ist dies fast schon ein vollwertiges *FreeSpace 3* mit einer gut erzählten Story und epischen Raumschlachten.



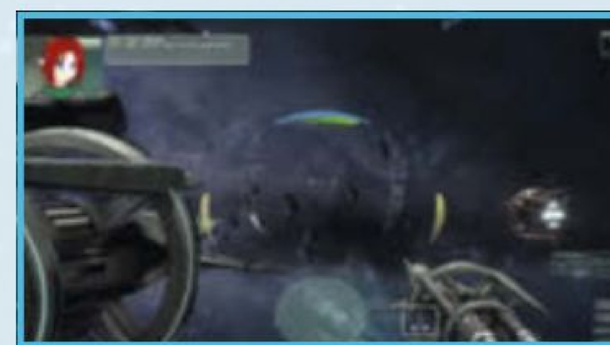
MEDIA VPS

Modernisierte Modelle und Grafikeffekte lassen das alte *FreeSpace 2* in neuem Glanz erstrahlen. Dieses Paket ist die Grundlage für diverse andere Mods und eine großartige Art und Weise, das Original neu zu erleben.



DIASPORA

Für Fans von *Battlestar Galactica* wird mit dieser Mod ein Traum wahr. Die Schiffe, Waffen und auch das Gameplay entsprechen den Vorgaben aus der TV-Serie. Ihr könnt die Ereignisse nachspielen und euch mit Zylonen beharken.



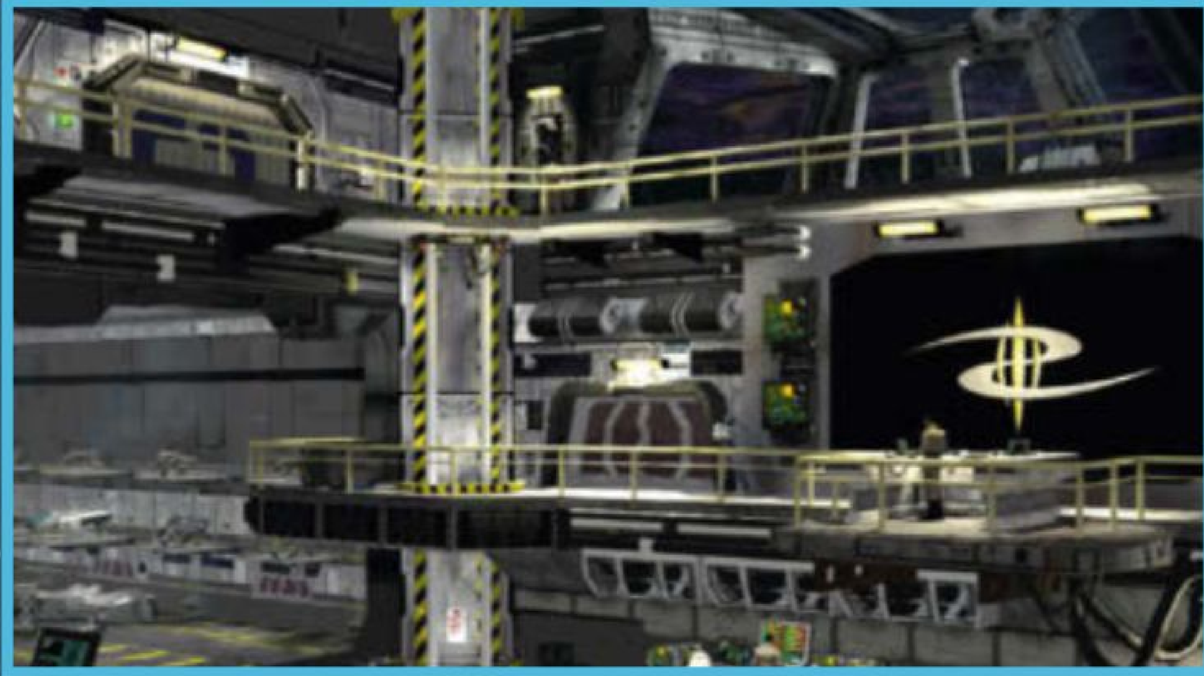
WINGS OF DAWN

Eine der am meisten beachteten Mods für *FreeSpace 2* ist diese Geschichte, die Visual-Novel-Abschnitte im Anime-Stil gekonnt mit dem Raumkampf des Originals verbindet und die Engine in eine ganz andere Richtung nutzt.



STAR WARS

Zunächst sei klargestellt, dass diese Mod weder bei den Kämpfen noch bei der Spielmechanik mit *FreeSpace 2* mithalten kann. Doch das audiovisuelle Spektakel, an bekannten Ballereien aus *Star Wars* teilnehmen zu können, macht dies wieder wett.





» [PC] Von Großkampfschiffen solltet ihr Abstand halten, außer ihr wollt sie bombardieren.

schon keinen mehr hatten. Auch der düstere Ton und das unpersönlichere Universum hat manchen abgeschreckt." Vermutlich kamen all diese Faktoren zusammen.

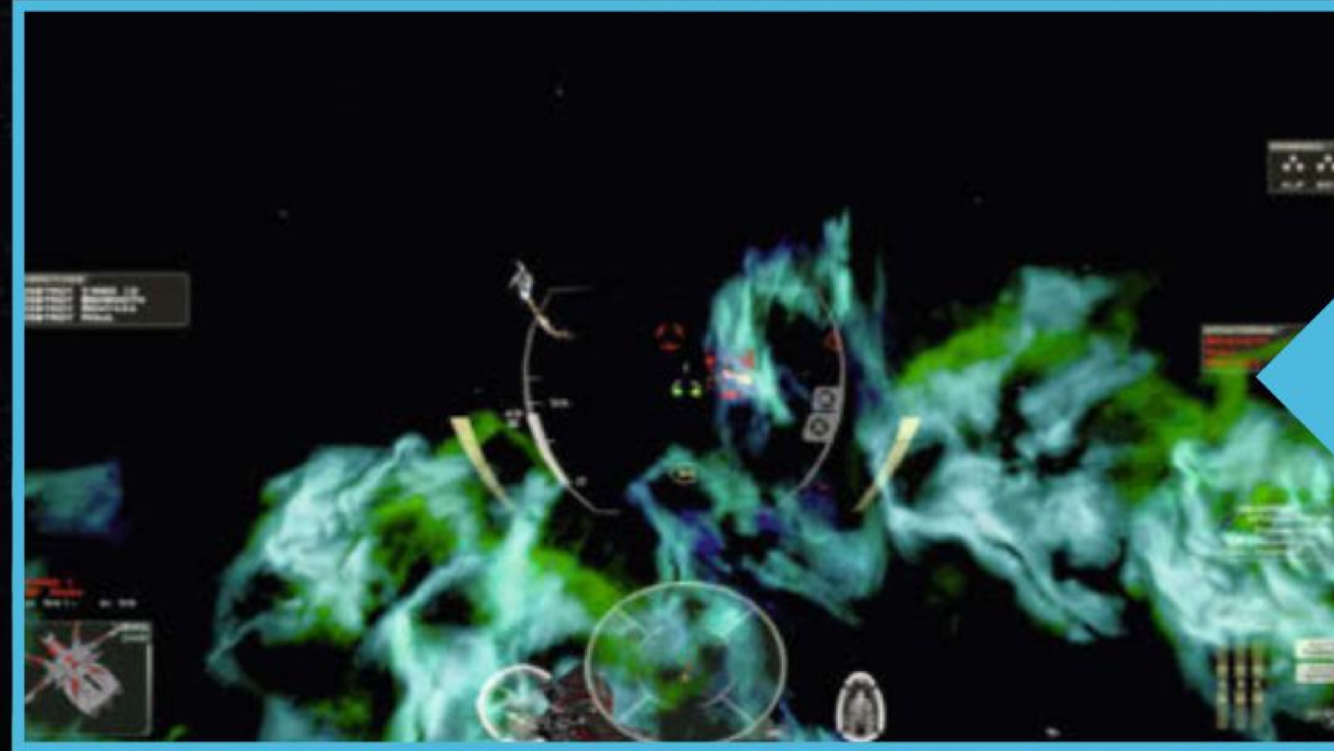
Außerdem änderte sich der Markt gerade und Simulationen wurden zunehmend unpopulär. „Ich glaube nicht, dass Interplay das egal war, sie hatten einfach nicht genügend Geld", meint Jason. Dadurch wurde eine Fortsetzung unmöglich, obwohl es schon Ideen dafür gab, wie Jason uns verrät. Die GTVA hätte vermutlich zurück zur Erde gefunden und die Shivaner hätten eine Invasion mittels der Sprungtore gestartet, die durch die Supernova am Ende von *FreeSpace 2* geschaffen worden waren. „Der Spieler hätte bei *FreeSpace 3* die Shivaner auf ihrer Heimatwelt vernichtet", enthüllt er. „Währenddessen wäre auch aufgeklärt worden, was mit Admiral Bosch und seinem unglückseligen Experiment geschehen ist. Wenn wir gewusst hätten, dass *FreeSpace 2* der letzte Serienteil sein würde, hätten wir die Geschichte stimmiger abgeschlossen."

Zum Glück war das Ende von *FreeSpace* noch nicht besiegelt. 2002 veröffentlichte Volition den Quellcode für die zahlreichen Fans, die sofort auf den Zug aufsprangen, die Grafik modernisierten und ihre eigenen Kampagnen erstellten, um die Geschichte weiterzuerzählen. „Ich bin wirklich stolz, dass die Fangemeinde so viele Inhalte erstellt hat, die viel umfangreicher und interessanter sind als das, was wir in die Schachtel gepackt hatten", sagt Jason. „Alle paar Monate schaue ich rein, was es bei *FreeSpace 2* Neues gibt", freut sich Adam, „und bin immer beeindruckt. Es ist großartig, dass die Fans immer noch so kreativ sind!"



WELTRAUMHELD

WIE IHR EIN BESSERER PILOT WERDET



EFFEKTIV ZIELEN

■ All die verschiedenen Zielvorrichtungen zu verstehen erscheint aufwendig, verhilft euch aber zu schnelleren und effektiveren Kämpfen. Außerdem lohnt es sich, das automatische Zielen und den Geschwindigkeitsangleich einzuschalten.



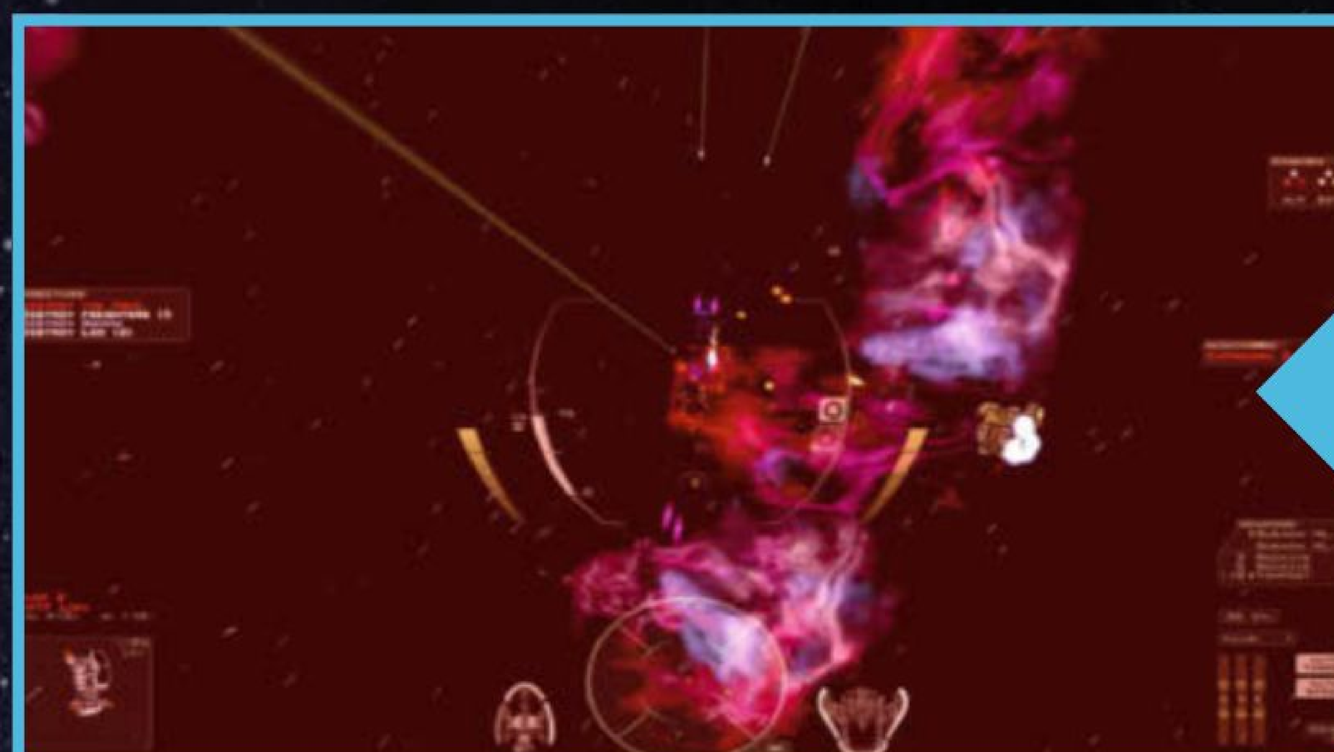
ANWEISUNGEN GEBEN

■ Nach den ersten paar Abschnitten des Spiels vergisst man leicht, dass man über ein Geschwader verfügt, dem man Befehle erteilen kann. Kluge Anweisungen an eure Kampfpiloten können über Sieg oder Niederlage entscheiden.



ANS ZIEL DENKEN

■ Verliert während den Missionen niemals euer Ziel aus den Augen. Wenn ihr euch von Zweikämpfen ablenken lasst, obwohl ihr ein Trägerschiff bombardieren sollt, werdet ihr die Mission nicht gewinnen können.



SCHILDE ANPASSEN

■ Das Rejustieren der Schilde kann sehr effektiv sein. Wenn ihr etwa auf einen Großgegner zufliegt, um diesen zu bombardieren, erhöht die Leistung der vorderen Schilde. Im Zweikampf gilt Entsprechendes für die hinteren.



AUF POSITION ACHTEN

■ Es ist leicht, während eines Raumkampfs die Orientierung zu verlieren. Lasst euch nicht in die Nähe der Flaks und Strahlentürme eines Großkampfschiffs locken und versucht diese Taktik stattdessen mit euren Gegnern.

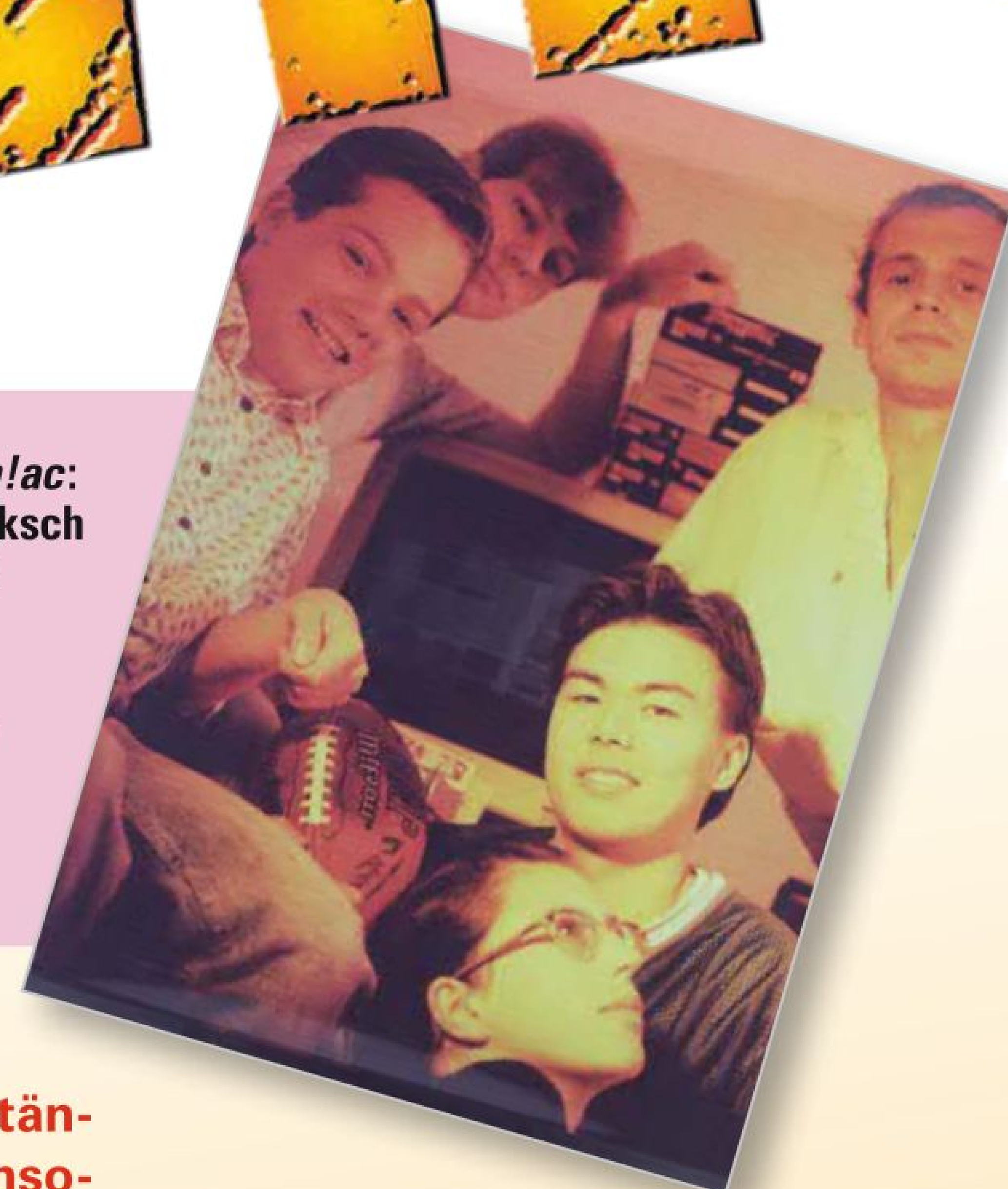
Vier junge Redakteure des Markt & Technik-Verlags glauben, dass sie Spielemagazine schneller, billiger und besser machen können als ihr Arbeitgeber. Und sie beweisen es in einem erstaunlichen Kraftakt, der 1993 zur Geburt des langlebigsten deutschsprachigen Videospielmagazins führt: der *Man!ac*.



Von Stephan Freundorfer

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

MAN!AC



» Die Startmannschaft der *Man!ac*: Andreas Knauf (l.), Martin Gaksch (2.v.l.) und Winnie Forster (r.) gründen den Verlag, Ingo Zaborowski (2.v.r.) ist ihr einziger Angestellter, Andrea Danzer (unten) sorgt für Professionalität bei Layout und Grafik.

Das Markt & Technik-Verlagshaus im oberbayerischen Haar ist eine der Keimzellen des deutschen Videospieljournalismus. Hier entstehen in den 80er Jahren die *Happy Computer* und deren erste Spiele-Sonderhefte (siehe *Retro Gamer 3/2018*). Diese wiederum legen das Fundament für wegweisende und eine ganze Generation junger Spieler prägende Magazine, die sich ausschließlich um interaktive Unterhaltung drehen. Im November 1987 erscheint im Münchener Speckgürtel die erste *Power Play* (siehe *Retro Gamer 4/2019*), 1991 wird dort die *Video Games* aus der Taufe gehoben, die sich zunächst als *Power Play*-Special, im darauffolgenden Jahr dann als eigenständiges Monatsmagazin exklusiv mit Konsolenspielen befasst.

> »Wir hatten am Anfang drei Computer, Winnie hat dann immer die Nachtschicht gemacht.«
>
> ANDREAS KNAUF

Das Thema Games wird im Verlag vorangetrieben von einer Handvoll junger und rastloser Redakteure, die hier (wie sich herausstellen sollte: korrekterweise) eine zukunftsträchtige Unterhaltungsform ausmachen und mit der zögerlichen Verlagspolitik nicht immer glücklich sind. Es kommt zu häufigen personellen Veränderungen, die *Power Play*-Pioniere können aber nicht vom Sujet lassen: Heinrich Lenhardt und Boris Schneider-Johne entwickeln 1992 für einen Konkurrenzverlag die *PC Player*, Anatol Locker 1997 das Jugendmagazin-Spin-off *Bravo Screenfun*. Martin Gaksch kehrt nach einem kurzen Ausflug in das Produktmanagement von Rainbow Arts wieder nach Haar zurück und ist 1992 Chefredakteur von *Power Play* und *Video Games*. Und würde das an sich auch gerne bleiben …

„Es war ein gutes Team und hat eigentlich Spaß gemacht", blickt Martin im Gespräch mit **Retro Gamer** auf diese Zeit zurück. „Ich war nicht total frustriert, aber schon genervt von Markt & Technik. Man wusste eben nicht, wo's hingeht." Und auch Winnie Forster, seit zwei Jahren beim Verlag und zu diesem Zeitpunkt leitender Redakteur der *Video Games*, hat sich „auf jeden Fall wohl gefühlt. Wir kamen gut mit dem Verlag klar." Dennoch herrscht Unzufriedenheit, vor allem auch, weil sich für die umtriebigen und technikgläubigen Spieleredakteure ihr Arbeitgeber zu langsam in die Zukunft bewegt. „Markt & Technik war zwar ein hochmoderner Verlag", erinnert sich Winnie, „dennoch haben die im Layout immer noch mit Schere und Klebestift gearbeitet. Wir fanden das anachronistisch und dachten, das müsste doch alles digital gehen."

Die beiden sind sich sicher: Im Hinblick auf die technische Abläufe muss sich ein Spieleheft einfacher produzieren lassen, billiger und vor allem schneller. Analoge Techniken, gerade beim Umgang mit Bildmaterial, sorgen für einen Vorlauf, den man sich bei einer auf Aktualität angewiesenen Thematik wie Games eigentlich nicht leisten darf. Um ihre Vision vom modernen Spielemagazin in die Tat umzusetzen, se-



» Die Debütausgabe der *Man!ac* erscheint im Oktober 1993 mit einer ambitionierten Druckauflage von etwa 100.000 Exemplaren. Laut Winnie Forster waren die Verkäufe katastrophal.

»So groß war mein Frust nicht. Aber man wusste nicht, wo's hingeht.«

MARTIN GAKSCH



» Wie jung (und müde von den Anstrengungen des Jahres 1993) die *Man!acs* sind, wird bei ihrer Vorstellung am Ende des Konami-Games-Guide deutlich.

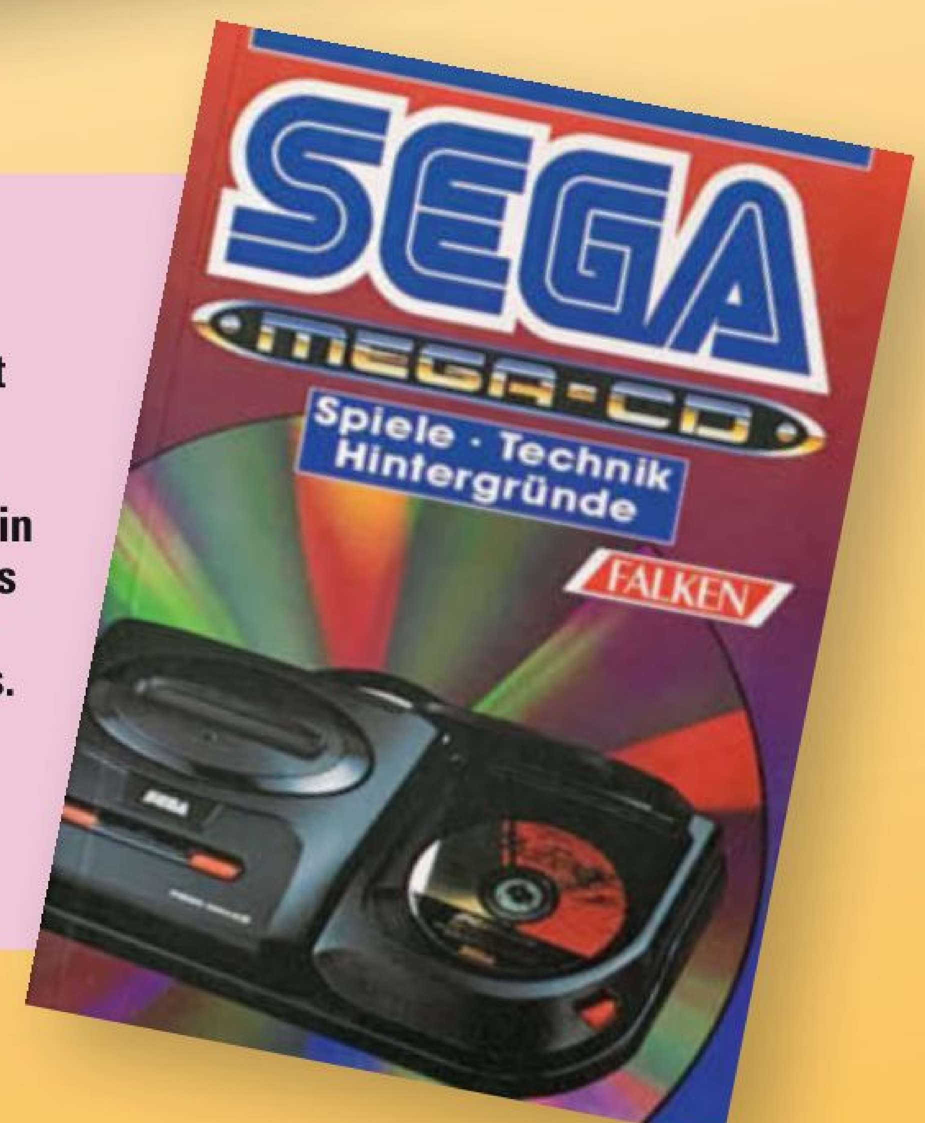
hen der 27-jährige Martin Gaksch und sein vier Jahre jüngerer Kollege Winnie Forster nur eine Möglichkeit: Kündigen und das buchstäbliche Heft selbst in die Hand nehmen. „Wir haben damals überlegt, wen wir mitnehmen. Andreas war ein richtiger Macher", kommentiert Winnie die erfolgreiche Suche nach dem dritten zukünftigen *Man!ac*-Menschen. Gerade mal 19 Jahre jung ist Andreas Knauf, der zu diesem Zeitpunkt seit einigen Monaten fest für die *Video Games* arbeitet und noch als Schüler für die Mitglieder seines „Sega Eagle Club" ein Videospiel-Fanzine veröffentlicht, das zwischen 1988 bis 1992 auf gut zwei Dutzend Ausgaben kommt und zuletzt unter dem Namen *Gamble!* in Tausender-Auflage gedruckt wird.

Zunächst haben die Kündigungswilligen aber gar nicht den Wunsch, einen eigenen Verlag zu gründen. Sie wollen als freies Redaktionsbüro im Auftrag von Markt & Technik weiter an *Power Play* und *Video Games* arbeiten, dem Verlag die modern gemachten Magazine liefern, damit dieser sich um Druck, Vertrieb und Vermarktung kümmert. „Das war schon naiv von uns", gesteht Winnie, „die hatten natürlich keine Lust, zwei mächtige Marken rauszugeben, die sie ja mit viel Geld aufgebaut hatten."

Die Markt & Technik-Manager lehnen das Angebot ab. Die laut Martin logische Konsequenz: „Dann versuchen wir es eben selbst." Ein Sprung ins sehr kalte Wasser, möchte man meinen, aber Martin resümiert: „Man war ja noch jung und hat sich Sachen zugetraut. Klar beherrschten wir nicht alle Details des Publishing-Prozesses, aber Hexenwerk war es auch keines." Und Andreas gibt zu bedenken: „Was uns zum Vorteil gereichte, war die Umstellung auf DTP." Die rasante Entwicklung der Computertechnik erlaubt mittlerweile die Produktion von Zeitschriften am Rechner; durch Desktop-Publishing werden Arbeitsschritte erleichtert und Spezialisten verzichtbar. Wäre es nötig gewesen, eine eigene Layout- und Satzabteilung zu finanzieren, wäre der eigene Verlag keine Option gewesen.

So schnell, wie das Martin, Winnie und Andreas eigentlich vorhaben, wird ihr eigenes Unternehmen dann aber doch nicht gegründet. Als Markt & Technik die Kündigungen der drei auf den Tisch bekommt, reagiert der Verlag mit harten Bandagen. Sie werden nicht wie erhofft früher aus dem Angestelltendasein entlassen oder freigestellt, sondern in eine leer stehende Etage des Verlagsgebäudes abgeschoben. Dort teilen sie sich ein Büro und müssen jeden Tag ihre Zeit absitzen, ohne ihre gewohnte Arbeit zu verrichten. „Wir hatten uns ja voll mit *Power Play* und *Video Games* identifiziert, und da war es schon hart, noch zwei, drei Monate im Verlag hocken zu müssen", bedauert Winnie.





» Noch vor Start der *Man!ac* bringen Buchprojekte Geld in die Kassen des jungen Cybermedia-Verlags.

MAN!AC



» **Ohne Kompromisse: Die *Man!ac* will sich mit Expertenthemen, Importtests und strengen Bewertungen von der Konkurrenz abheben. Der *Aladdin*-Test in der Debütausgabe sorgt gleich für böses Blut bei Sega.**



▶ Mit den Ex-Kollegen oder Industriekontakten soll es keine Kommunikation geben – zumindest während der Arbeitszeit. „Wir konnten nicht mal einfach so nach draußen telefonieren", erinnert sich Andreas, „sondern mussten dafür vorher die Assistenz anrufen." Zu tun haben die drei dennoch genug: Die Gründung der GmbH will vorbereitet werden, sie wird im Mai 1993 mit der offiziellen Geburt des Cybermedia Verlags vollzogen. Die drei konzeptionieren das Heft und produzieren eine 8-Seiten-Probeausgabe, die der deutschen Spieleindustrie vorgestellt wird. Und man überlegt sich, wen man noch alles gerne mit an Bord hätte. „Wir wollten zwei, drei Redakteure mitnehmen und haben Gespräche geführt", erinnert sich Winnie. Einer lässt sich überzeugen: Der 22-jährige Ingo Zaborowski arbeitet seit ein paar Monaten für die *Video Games*, ist allerdings noch in der Probezeit und wird unverzüglich von Markt & Technik gekündigt.

Ingo wird der erste Angestellte von Cybermedia und kann als Einziger bereits offiziell für das Unternehmen arbeiten – allerdings entsteht dabei kein Artikelpolster für die kommende *Video Games*-Konkurrenz, sondern erst einmal ein Ratgeber für den hessischen Falken-Verlag – ein hübsches kleines Büchlein über das Sega Mega-CD.

Um das Unternehmen und die Produktion eines monatlichen Videospielmagazins zu finanzieren, beschäftigen sich die drei Chefs und ihr Angestellter in den Anfangsjahren viel mit Auftragsproduktionen, die sicheres Geld in die Kasse bringen und die Unwägbarkeiten des Anzeigengeschäfts und Heftverkaufs dämpfen. „Ohne diese Tips-Sammlung würde *Man!ac* nicht existieren", erinnert sich die Redaktion in der 11/1994, (also der 13. Ausgabe ihres Magazins) an das vergangene, erste *Man!ac*-Jahr zurück. Die Rede ist vom „Konami Games Guide", einem 132-seitigen Ratgeber im Format der offiziellen *SNES-Player's Guides* von Nintendo. „Der war wichtig", bekräftigt Andreas Knauf auch heute, „weil er recht gut bezahlt und in 100.000er-Auflage gedruckt wurde." Und er ist heute wie damals „allein schon wegen der erschöpften Redakteurs-Visagen im Anhang ein Kultobjekt für Hardcore-Fans", wie der Jahresrückblick anmerkt.

Das mit den „Hardcore-Fans" ist zwar doppeldeutig, aber nicht schlüpfrig gemeint. Bevor man sich auf *Man!ac* einigt, soll das Cybermedia-Heft eigentlich unter dem Titel *HARDCORE* an den Kiosk kommen. „*Video Games* oder *Mega Fun* waren ja ein bisschen jugendlicher in der Orientierung. Wir wollten von vornherein seriöser berichten", erklärt Martin und fügt mit einem verschmitzten Lächeln hinzu: „Und kompromisslos natürlich, deswegen ja der Untertitel". Doch diese über den geplanten Namen doch sehr direkte Adressierung des Hefts an die knallharten Videospielfans stößt nicht überall auf Gegenliebe. „Der Vertrieb hat natürlich die Hände über dem Kopf zusammengeschlagen, als sie von *HARDCORE* hörten, und uns das im Endeffekt ausgeredet", schmunzelt Andreas.



» **Der Schweizer Roger Horvath entwirft das *Man!ac*-Maskottchen Hardguy, zeichnet Cover und illustriert Feature-Artikel.**

Wenigstens das Maskottchen darf seinen Namen behalten und erinnert viele Jahre lang an die gewagte Titelidee: Der lockenköpfige „Hardguy" trägt seinen Anfangsbuchstaben auf der Brust und reckt für den „It's a *Man!ac*"-Award seinen rechten Daumen hoch. Den erhalten Spiele, die mit einer „Spielspaß-Traumnote" von 85 % oder mehr ausgezeichnet werden. Erfunden und gezeichnet wird der Hardguy vom Schweizer Roger Horvath, der als 17-jähriger Kontakt zu Winnie und Co. aufnimmt und nicht nur das Maskottchen liefert, sondern auch Artikel illustriert und legendäre Videospielfiguren wie Shinobi oder Probotector für die Heldenporträt-Rubrik auf charmante Weise neu interpretiert.

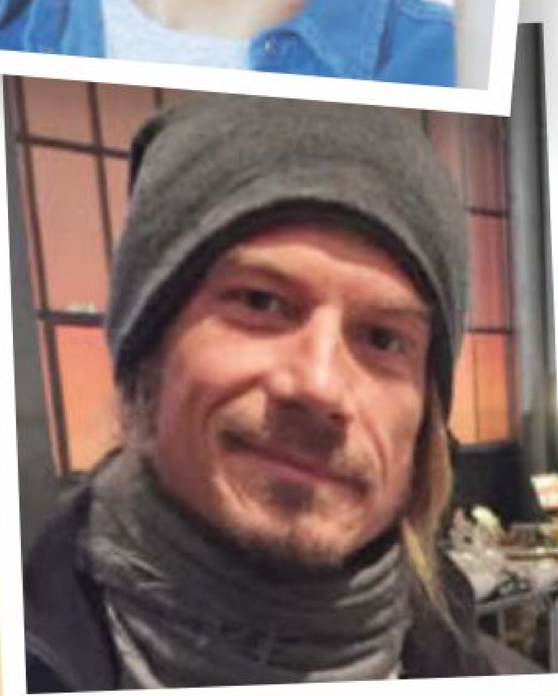
Auch die ersten drei Titelblätter werden von Roger gezeichnet – beinahe Videospielgötter-lästerlich mutet heute das Cover der Debütausgabe an, auf dem sich Sonic und Mario zähnefletschend gegenüberstehen. Auf Ausgabe 2 und 3 posiert der Hardguy mit der nagelneuen 3DO-Konsole und als Weihnachtsmann, bevor man bei der 2/1994 mit *Mortal Kombat 2* beginnt, branchenüblich Spiele-Artworks auf die erste Heftseite zu hieven.

Im Oktober 1993 liegt die Debütausgabe der *Man!ac* für 5,90 Mark am Kiosk,

100 Seiten ist sie dick, ebenso viele „Videospiele für Mega CD & Super Nintendo“ befinden sich laut Cover im Heft, zudem ein *Mortal Kombat*-Riesenposter. In der Rückschau zwölf Ausgaben später erinnert sich die Redaktion an die turbulente Anfangsphase: „Der Sommer ’93 war nur einen Tag lang – und dieser Tag war ein Arbeitstag!“

Wer heute durch die erste Ausgabe blättert, bekommt ein professionell gemachtes, inhalts- und facettenreiches Heft zu Gesicht, liest einen klassischen Messereport, viele News und Spieletests, Features über Electronic Arts, Mega-CD, „Mädchen und Videospiele“, die CDi-*Zeldas* oder die aufstrebende Videospielmacht Sony. Obendrauf kommt noch ein obskurer Fortsetzungscomic, der vom in den USA lebenden Künstler Armin Mühsam gezeichnet und von Spieleprogrammierer und X-Base-Moderator Andreas von Lepel erdacht wird.





» Mit diesem Artikel sei besonders zwei Verstorbenen gedacht, die maßgeblichen Anteil an der Entstehung und Bedeutung der *Man!ac* hatten: Redakteur Ingo Zaborowski (oben)und Grafiker Roger Horvath.

Wirklich zufrieden ist die Redaktion nicht: „Als die erste Ausgabe dann aus der Druckerei kam, hätten wir beinahe schon wieder eingepackt: Fehler in Redaktion und Layout, eine ganze Seite wurde zweimal gedruckt, außerdem kamen 20 % der Auflage als Fehldruck an den Kiosk.“ Erheblich schwerer als die Produktionsmängel wiegen aber die unter allen Erwartungen des jungen Verlags liegenden Verkäufe.

Cybermedia orientiert sich in der Auflage an der Konkurrenz: „Das war vergleichbar mit der *Video Games*, wir wollten flächendeckend mit einer vernünftigen Auflage rausgehen, ungefähr 100.000 Hefte“, erinnert sich Martin. Auch Andreas und Winnie haben diese Größenordnung im Kopf. „Die 70.000 oder 80.000 der *Video Games* wollten wir auch verkaufen“, sagt Winnie, „und entsprechend haben wir gedruckt. Und dann katastrophal verkauft, das hat uns komplett umgehauen.“

»Wir dachten eben, wir könnten es besser. Totale Hybris, auf der anderen Seite hatten wir Recht.«

WINNIE FORSTER

Doch auch wenn in der Industrie schon Wetten auf das Ende des Verlags angenommen werden, macht Cybermedia weiter. Quasi aus Zwang, meint Winnie Forster: „Wir hatten auch keine andere Chance. Aber hätten wir die Möglichkeit gehabt, zu Markt&Technik zurückzugehen, wir hätten es in diesem Monat getan.“

Dass die vier *Man!ac*-Macher durchhalten, ist auch einer Philosophie geschuldet, die den Verlag und das Heft seit über 300 Ausgaben bis heute am Laufen hält: „Die Kosten gering halten und dabei ein Heft machen, das eine gewisse Qualität hat und eine gewisse Akzeptanz bei den Lesern findet“, wie Martin nüchtern erläutert. Für die Anfänge 1993 bedeutet das: Man quartiert sich im schwäbischen Mering ein, wo Büroraum günstig und München trotzdem nur eine halbe Stunde entfernt ist. Die Personalkosten sind ebenfalls niedrig – Martin und Winnie bekleiden die Chefredaktion, Andreas kümmert sich neben dem Schreiben um Produktion und Anzeigenverkauf, Ingo ist der einzige Angestellte.

Auch das komplette Layout des Heftes soll von der Redaktion selbst kommen, letztlich werden aber doch jeweils 20 bis 30 Seiten von der Grafikerin Andrea Danzer gestaltet. Sie wird eines Tages von Winnie kontaktiert, ob sie „Lust hätte, ‚mal kurz über die fertigen *Man!ac*-Layouts zu schauen‘“, wie sie sich erinnert. „Aus dem ‚kurz drüberschauen‘ wurde dann nächtelanges Feintunen, Überarbeiten und Neu-Layouten der aufwendigeren Artikel – und der Beginn meiner jahrelangen festen Zusammenarbeit mit Cybermedia.“ Andrea erfüllt es mit Genugtuung, „zu beweisen, dass erfahrene Grafiker eben doch nicht so einfach von Redakteuren ersetzt werden können.“

Bei den *Man!ac*-Standardseiten schaffen die Redis es dennoch, wobei das nur durch topmodernes Arbeitsgerät möglich wird. „Wir waren die erste Generation von Redakteuren, die nicht mehr an Textverarbeitungsrechnern saß, sondern an richtigen Layout-Workstations“, sagt Winnie. „Jeder von uns arbeitete an einem mächtigen Rechner, den er für Bildbearbeitung, Layout und Text nutzte. Wir konnten alles stromlinienförmiger, billiger und effektiver machen als andere Verlage.“

Doch solches Equipment ist teuer: „Wir haben komplett auf Mac gesetzt und das lange diskutiert. Gerade Andreas meinte, PCs wären viel billiger, und das waren sie ja auch“, erinnert sich Winnie. Andreas pflichtet ihm bei: „Macs waren teuer, 10.000 Mark pro Stück, deshalb hatten wir am Anfang auch nur drei Computer.“ Für vier Leute? „Winnie hat dann immer die Nachtschicht übernommen.“

Der Nachtarbeiter blickt stolz auf die intensive Anfangszeit zurück: „Wir haben immer weitergemacht, und jedes Heft hat mehr verkauft als das vorige, und zwar über Jahre hinweg.“ Es sind die Nebenprojekte, die Cybermedia am Laufen halten und der *Man!ac* die Zeit geben, sich allmählich ihren Platz am Kiosk und in den Herzen der Videospielfans zu erobern. „Wir hatten immer Zwei-Wochen-Phasen: Zwei Wochen für die *Man!ac*, zwei Wochen für eine Fremdproduktion“, erläutert Martin. Zu diesen Nebenprojekten gehören das *CDi-Magazin* oder Katalogseiten für den Videospielshop des Weltbild-Verlags.



» Bereits in Ausgabe 2 der *Man!ac* hilft Ex-Kollege Heinrich Lenhardt bei Spieletests mit. Mehr oder weniger witzige Redakteursbilder dürfen auch im neuen Spielemagazin nicht fehlen …





» Ende 2008 bekommt die *Man!ac* eine Komplettüberarbeitung verpasst, der letztlich auch der angestammte Name zum Opfer fällt. Als *M!Games* lebt das Videospielheft aber bis heute – rund 27 Jahre nach dem Debüt – weiter.

Für die fränkischen Spielemagazin-Macher Computec arbeiten die Meringer hingegen nicht, auch wenn die Leser im ersten Jahr den Eindruck bekommen könnten: Im hinteren Bereich der frühen Hefte befindet sich jeweils eine fünfseitige Leseprobe für Computec-Publikationen wie *SEGA Magazin*, *Playtime* oder *Mega Fun*, die den *Man!ac*-Lesern die Konkurrenzblätter schmackhaft machen sollen. Wie das?

„Nach der Abkehr von *HARDCORE* waren wir natürlich so doof und haben *Man!ac* nicht rechtzeitig schützen lassen", grämt sich Andreas. Computec merkt das, sichert sich schnell die Marke und verlangt den Abdruck der Leseproben, wenn man den Namen für das Heft benutzen wolle. Zähneknirschend machen das die Meringer bis Mitte 1994 und dienen dadurch die spätere Übernahme der Namensrechte ab. „Auf der anderen Seite hat es uns ja nicht geschadet, weil die Leute gleich sehen konnten, wo die Qualitätsunterschiede liegen", sagt ein altersmilder Martin Gaksch.

Zu der Qualität der *Man!ac* gehört von Beginn an auch eine im Schnitt strengere Herangehensweise an die getesteten Spiele, durch die man Vertrauen bei den Lesern gewinnt, auf der anderen Seite aber die Testmuster beisteuernde und Anzeigen schaltende Spieleindustrie vor den Kopf stößt. Bereits bei der Debütausgabe sorgen Ingo und Martin mit ihrem Test des Mega-Drive-Hüpfspiels *Aladdin* für schlechte Laune beim Hersteller. Trotz Überschwang in Meinungskästen und Fazit („Zauberhaftes Jump'n'Run mit den schönsten Grafiken und besten Animationen, die je auf dem Mega Drive zu sehen waren.") gibt's nur eine 79 %-Wertung. „Da hat uns dann Sega mitgeteilt, dass sie erstmal ein halbes Jahr keine Anzeigen mehr schalten", erzählt Andreas. „Das war kein so guter Start."

Doch das kann die *Man!ac* nicht aufhalten. Mit rechtmäßigem Stolz blickt man in der 11/1994 auf das erste Jahr zurück. Allerdings sorgen Eigenlob („Die Reportage über Namco enthielt Bilder des Automaten-Reißers *Ridge Racer* – ein halbes Jahr später hatte auch die *Man!ac*-Konkurrenz das 3D-Rennspiel entdeckt.") und Seitenhiebe („Die billigsten Fotos in der *Man!ac*-Geschichte waren qualitativ auch nicht schlechter als die in der Leseprobe drei Seiten weiter.") aber auch für einen elitären Nimbus, der nicht allen Lesern zusagt.

Die *Man!ac* festigt jedoch ihren Ruf als kompromisslose Institution, wobei die drei Gründer zur Arbeitsentlastung und Horizonterweiterung auch auf die Mitarbeit freier und neuer Kollegen angewiesen sind. Heinrich Lenhardt oder Ex-*Video Games*-Mann Michael Paul liefern Artikel, Oliver Ehrle stößt (zunächst) als Anime-Experte zum Team. Ende 1994 wird Ingo, der in die Spieleindustrie weiterzieht, von Robert Bannert ersetzt, der zunächst drei Jahre bei Cybermedia bleibt und später als Chef des PS2-Magazins *Players* wieder nach Mering zurückkehrt. Es kommt und geht eine Handvoll weiterer Redakteure, denen die Cybermedia-Oberen viel abverlangen. Die *Man!ac*-Schule eröffnet ihnen aber auch große Chancen, sich weiterzuentwickeln und zu lernen. „Ohne die Arbeit bei diesem Sauhaufen wäre ich heute nicht imstande, in Eigenregie komplette Druckprojekte zu stemmen", sagt Robert Bannert, „und dafür bin ich sehr dankbar." Der Autor dieser Zeilen, der ein paar Jahre die Geschicke des Magazins mitlenken darf, übrigens auch.

Nach 180 Ausgaben verabschiedet sich die *Man!ac* im Herbst 2008, um im Folgemonat als *M!Games* („Die neue *Man!ac*") wiederaufzuerstehen. Das Heft verliert seine DVD, bekommt dafür ein neues Design, eine wertigere Bindung und mehr Retro- und Spezial-Inhalte. Und es trägt bis zum heutigen Tag den Geist seiner Gründer in sich, die immer noch – aktiv und tagtäglich im Fall von Martin und Andreas, stiller und sporadisch im Fall von Winnie – die Geschicke von Verlag und Heft lenken. *



» Drei Jahre nach *Man!ac* startet Cybermedia mit Unterstützung von Heinrich Lenhardt den Angriff auf die PC-Spielehefte. *PC-Extreme* will erwachsen sein („Vergessen wir die Kinderhefte") und verzichtet auf eine Heft-CD, verabschiedet sich aber nach sechs Ausgaben schon wieder. Der versprochene Relaunch für Ende 1997 bleibt aus.



» Weil sich Cybermedia zu spät drum kümmert, sichert sich Konkurrent Computec die Namensrechte am neuen Magazin. Um sie abzudienen und doch noch in ihren Besitz zu kommen, muss die *Man!ac* einige Ausgaben lang Leseproben abdrucken.



Marble Madness

MARMOR, STEIN UND MURMEL BRICHT



» **HERSTELLER:** ATARI
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **HARDWARE:** ATARI ARCADE, SPÄTER AMIGA, ATARI ST, C64, NES U.V.A.

Von Jörg Langer

Zarte 18 Jahre war Mark Cerny alt, als er mit *Marble Madness* ein ebenso technisch beeindruckendes wie enorm schweres Geschicklichkeitsspiel schuf. Der Murmelwahnsinn war der Beginn einer steilen Karriere: Heute ist Cerny als Lead System Architect der PlayStation 5 unterwegs, wenn er nicht immer noch als Spieldesigner fungiert, wie zuletzt 2017 bei *Knack 2*. Zwar spielte ich jenes Spiel in München eine ganze Weile mit ihm, aber ich vergaß, ihn auf *Marble Madness* anzusprechen. Verflixt!

Denn meine Therapeutin hätte mir dazu geraten, dem Verantwortlichen meiner Frusterlebnisse mutig ins Gesicht zu blicken und zu sagen: Musste das alles sein? Nicht nur steile Hänge und Sprünge und Rampen und Co. einzubauen, wo meine zerbrechliche Murmel jederzeit ins Verderben fallen kann. Sondern auch noch Würmer, Hämmer, aus dem Boden schießende Säulen, hochklappende Brücken, Säurepfützen und andere Widrigkeiten? Wobei, in einem Level, ich glaube, es ist der fünfte, gelbe, gibt es dann eine Art Spielwiese, wo die gefürchtetsten Gegner miniaturisiert sind und von meiner Rache-Murmel zerquetscht werden können.

Überhaupt ist es erstaunlich, was Cerny in das simple Prinzip alles eingebaut hat an Ideen, an Gemeinheiten, aber auch an Abkürzungen. Sogar einen Zweispieler-Modus gibt es. Im sechsten Level, den ich beim Neuspielen nie erreichte, und auch damals nur ein oder zweimal sah (aber nie schaffte), kehrte sich die Physik um und man rollte nach oben!

Ich spielte damals die Amiga-Fassung, die noch heute ansehnlich ist, damals aber geradezu unglaublich schön wirkte, wie mit filigranen, messerscharfen Linien gezeichnet. Dank Amiga-Maus (das hier per Emulator abgebildete Arcade-Original hatte einen Trackball) konnte man nach gehöriger Übung sehr feinfühlig steuern, denn in *Marble Madness* wechseln sich Highspeed und Vorsicht ständig ab.

Mein Tipp: Ihr solltet *Marble Madness* erstmals oder neu entdecken! Aber bitte nicht mit Joystick oder Tastatur … *

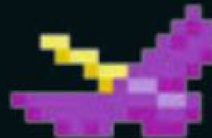
EXPERTENWISSEN

MARBLE MADNESS

ZWISCHEN ALL DEN SHOOT-EM-UPS UND PRÜGELSPIELEN, DIE IN DEN 80ERN DIE SPIELHALLEN DOMINIERTEN, STACH EIN EXOT BESONDERS HERAUS. RETRO GAMER MURMELT SICH DURCH EIN SAGENHAFTES ISO-SPIEL, DAS DIE KARRIERE EINER BRANCHENLEGENDE INS ROLLEN BRACHTE.


SÄUREPFÜTZE


SCHIEBER


VOGEL


KAPUTTE MURMEL


BARRIERE

ANFÄNGERGLÜCK

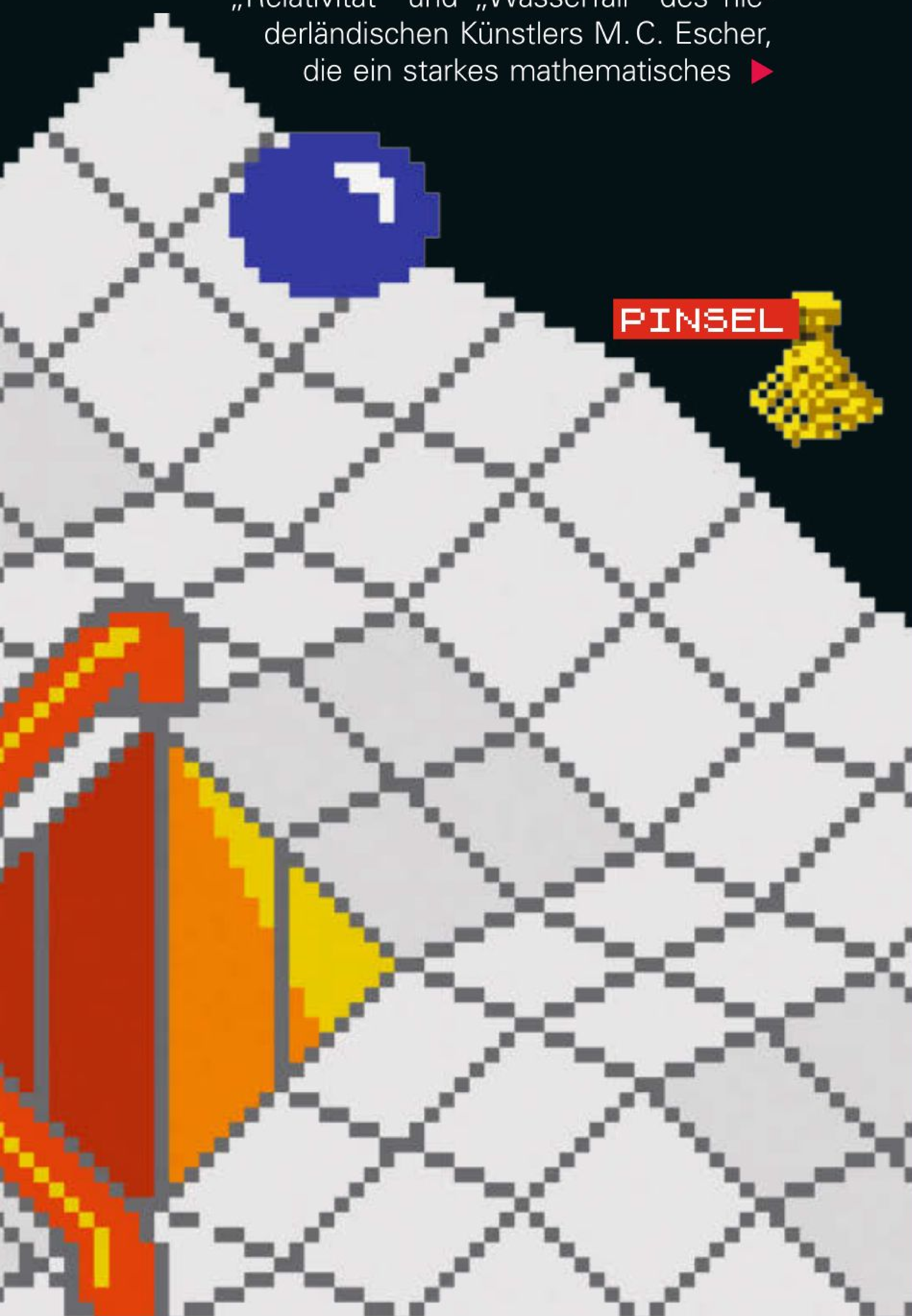
Mit Retro Gamer entspannt durch Level 2.

Atari erlebte 1984 ein turbulentes Jahr. Der amerikanische Videospiele-Markt war finanziell auf Talfahrt, in der zweiten Jahreshälfte folgte seine weitgehende Zerschlagung. Atari verkaufte seine Heimcomputersparte an Commodore, der immer noch rentable Spielhallenbereich wurde in Atari Games Inc. umfirmiert.

Dass die Arcade-Sparte vom Konsolen-Crash unberührt blieb, lag sicher auch an der Originalität vieler Automaten. Das Murmelspiel *Marble Madness* ist mit seiner originellen Steuerung ein gutes Beispiel dafür. Sein Entwickler war der damals erst 17-jährige Mark Cerny – heute vor allem als Lead System Architect von PS4 und PS5 bekannt.

Mit nur sechs Levels ist *Marble Madness* scheinbar ein kurzes Spiel. Doch das ist ein Trugschluss. Denn jeder Level besteht aus einem abwärts scrollenden Labyrinth voller Steilhänge, die die Kugel unangenehm beschleunigen, und Gefahren. Jeder Level hat ein Zeitlimit, und jedes Ableben kostet wertvolle Sekunden.

Die steril wirkende isometrische Ansicht mit ihren klaren Kanten erinnert an Werke wie „Relativität" und „Wasserfall" des niederländischen Künstlers M. C. Escher, die ein starkes mathematisches ▶





Hier geht's los: Im Zwei-Spieler-Match beginnt jede Murmel in ihrer eigenen Vertiefung, Seite an Seite.

Erstes Risiko: Seid ihr auf dem Anfangshügel zu schnell, rollt ihr über die Kante und in den Abgrund.

Diese Slinkies sind die erste Bedrohung. Sie fallen euch an, sobald ihr zu nahe kommt. Glücklicherweise ist hier genug Platz.

Der erste Auftritt des Black Steelie. Aber hier gibt es genug Möglichkeiten zum Ausweichen.

Hier könnt ihr entweder den Schacht nach unten nehmen oder ihr traut euch die Abhänge links hinab.

Das Ziel ist in Sichtweite! Ihr müsst nur noch an diesem Strudel vorbeikommen, der eure Murmel einsaugt, wenn ihr ihm zu nahe kommt.

ZIEL-FLAGGE

MURMEL-MEISTER

Mit unseren Tipps schiebt ihr eine ganz ruhige Kugel und entkommt dem Wahnsinn.



TEMPO IST ALLES

Nur auf den ersten Blick belohnt *Marble Madness* diejenigen, die sich halsbrecherisch nach unten stürzen. Bald erkennt der eilige Spieler jedoch, dass ihm für jede kaputte Kugel Punkte abgezogen werden. Die Balance zwischen Vorsicht und Geschwindigkeit ist entscheidend.



ACHTUNG, BLACK STEELIE

Auch wenn der Spieler 1.000 Punkte erhält, wenn er die schwarze Kugel von der Karte bugsiert, besteht das Risiko, bei dem Versuch zu scheitern und selbst in die Tiefe zu stürzen. Es kostet außerdem zu viel Zeit.



FREIER FALL

Als wenn es nicht schon ärgerlich genug wäre, über einen Rand in die Tiefe zu rollen, wird die verwundbare Kugel auch bei Kontakt mit Erhebungen innerhalb der Levels zerstört. Deshalb ist jede Plattform eine besondere Herausforderung.



WAS FÜR EIN QUATSCH!

Der vorletzte Level stellt alles auf den Kopf – buchstäblich. Das Ziel befindet sich jetzt oben, die Murmel rollt folglich hangaufwärts. Diese Umgewöhnung macht die Sache knifflig. Bleibt tapfer!



SLINKIE-ALARM

Von Level 2 an lungern diese kleinen grünen Röhren herum und stürzen sich auf unschuldige kleine Murmeln. Auch wenn sie schwerfällig sind, springen sie doch mit weit geöffnetem Maul hoch, falls ihr zu nahe kommt. Schnell vorbei!

Element mit unmöglichen Konstruktionen vereinen. In die Welt von *Marble Madness* wird die Kugel des Spielers ohne Erklärung oder Story geworfen. Mark Cerny und sein Kollege Bob Flanagan platzierten dafür realistische und fantastische Bedrohungen in ihren isometrischen Irrgärten.

Aber nicht nur die drohenden Abstürze und der Kampf gegen die Uhr stellten in *Marble Madness* die Reaktionen des Spielers auf den Prüfstand. Der erste Level, das Übungsrennen, war frei von Gegnern. Doch mit jeder folgenden Stufe wurde das Spiel erbarmungsloser. Tiefschwarze gegnerische Murmeln, bekannt als „Black Steelies", machen Jagd auf unsere Kugel und stoßen sie in den Abgrund. Sie sind aber ebenso verwundbar wie die eigene Murmel, denn sie können selbst in die Tiefe geschubst werden – was dem Spieler 1.000 Bonus-Punkte bringt. Grüne Murmelfresser-Röhren patrouillieren ab dem zweiten Level. Noch mehr grüne Gefahr geht von überraschend beweglichen Säurepfützen aus. Staubsauger im Retro-Stil zerschmettern ab Level vier die Murmel, wenn sie ihnen zu nahe kommt, und Hämmer warten nur darauf, euch in die Tiefe zu schlagen. In Level 5 erwarten euch weitere Gegner wie schnelle Vögel, die die Murmel mit ihren Schnäbeln pieken.

SÄULEN



» [Arcade] Agilität und Geschick führen zum Highscore.



» [Arcade] Das Zeitlimit ist euer schlimmster Gegner.

» [Arcade] Level 1 ist noch sehr einfach.

KATAPULT







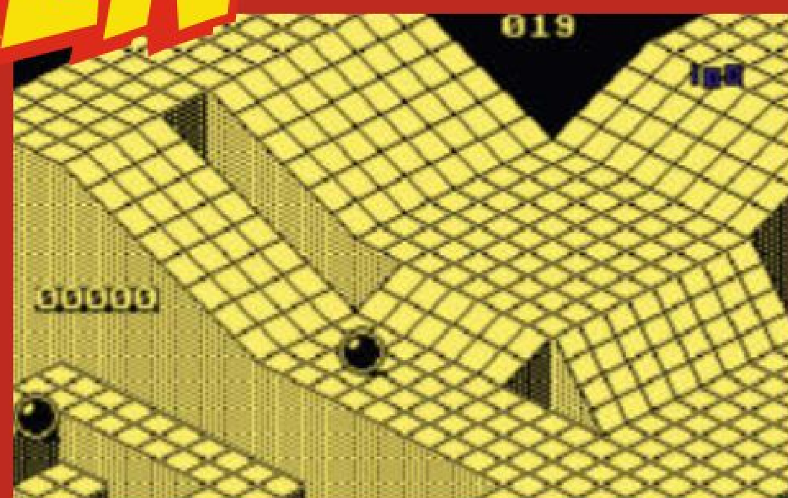
Konvertierungs-Kapriolen

Marble Madness wurde auf extrem viele Systeme portiert.



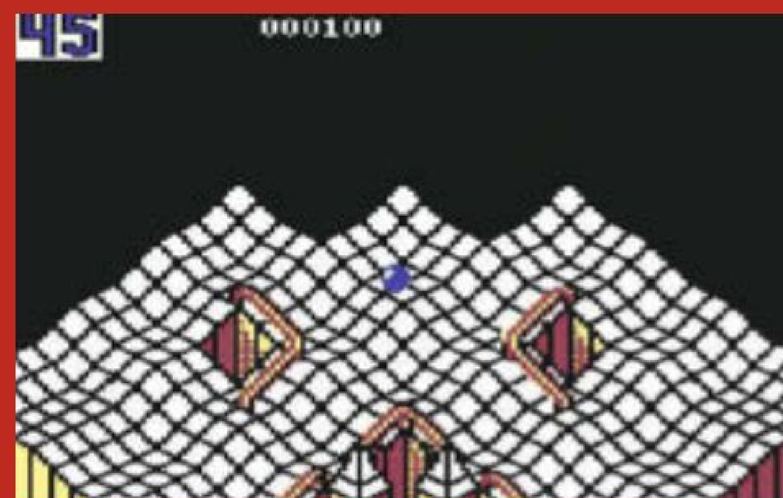
Amiga

Marble Madness war eine der ersten Automaten-Konvertierungen für den 16-Bit-Commodore und machte eine glänzende Figur darauf. Die Grafik wurde perfekt nachgebildet, und der Zwei-Spieler-Modus ist großartig!



Schneider CPC

Musik gibt's keine, dafür ist die Konvertierung sehr bunt. John F. Cain fügte auch das Construction Kit der Spectrum-Version ein. Leider wurden auch Probleme wie die Kollisionsabfrage und das Scrolling übernommen.



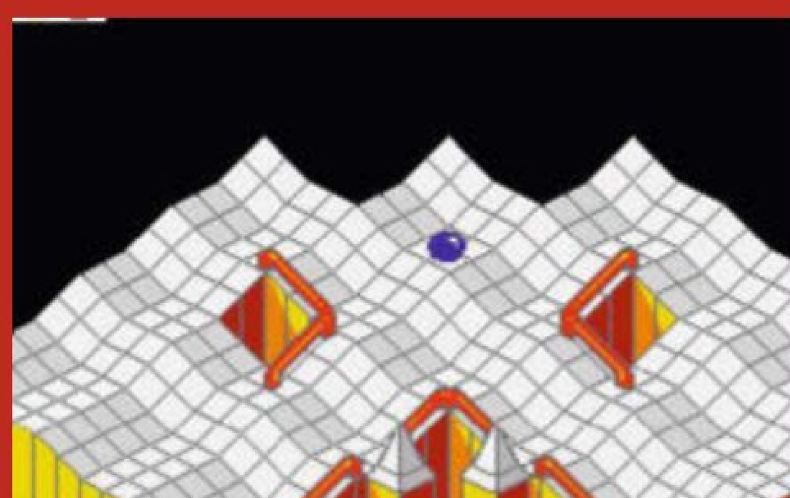
Commodore 64

Will Harveys Konvertierung für Ariolasoft/EA fügte einen versteckten Wasser-Level hinzu, der nur von zwei Spielern als Gespann gelöst werden kann. Das seltsame Scrolling ist der Schwachpunkt dieser Portierung.



Apple II

Wieder Will Harvey und wieder der geheime Wasser-Level: *Marble Madness* beeinflusste Harveys Spiele wie *The Immortal* und – ganz besonders – *Zany Golf*. Diese Version sieht gut aus, ist aber zu langsam.



Atari ST

Grafik und Gameplay sind schwächer als bei der Amiga-Version. Außerdem hat man ständig den Eindruck, dass hier nicht sorgfältig gearbeitet wurde. Angesicht der Leistungsfähigkeit des Geräts eine Enttäuschung.



Game Boy

Gefühlt eher eine Portierung der NES-Version als des Originals. Der sechste Level fehlt, wodurch ein kurzes Spiel noch kürzer wird. Weil mehr reingezoomt wird, sind die Levels frustrierend schwer, bis man sie auswendig kennt.



Game Boy Advance

Marble Madness gab es auf dem GBA nur zusammen mit der Umsetzung des Atari-Automaten *Klax*. Die Steuerung ist furchtbar und viele Elemente des Originals fehlen – sage und schreibe drei der sechs Levels fehlen.



Game Boy Color

Auch wenn die Version alle sechs Levels ordentlich umsetzt, ist sie nach Schema F konvertiert. Am Ende gibt es Geschwindigkeitseinbrüche und der Multiplayer-Part fehlt auch. Spielt lieber die Game-Boy-Portierung.



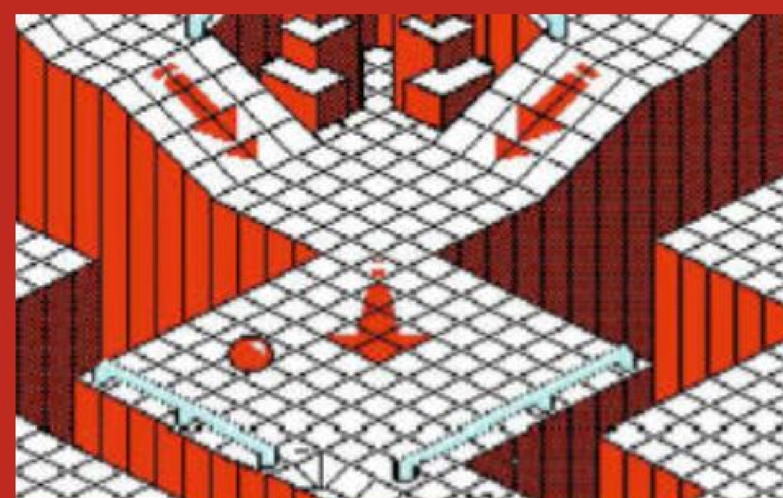
NES

Die Fachleute von Rare schufen eine Konvertierung nah am Spielhallenoriginal. Die Gamepad-Unterstützung ist durchdacht; durch Drücken der A-Taste erhöht man das Tempo.



Sharp X68000

Passend zum Firmennamen hat diese japanische Heimcomputerversion sehr klare, scharfgezeichnete Kanten. Die Spieler-Murmel sieht mysteriös aus. Spielerisch gut, lediglich der Sound weist Mängel auf.



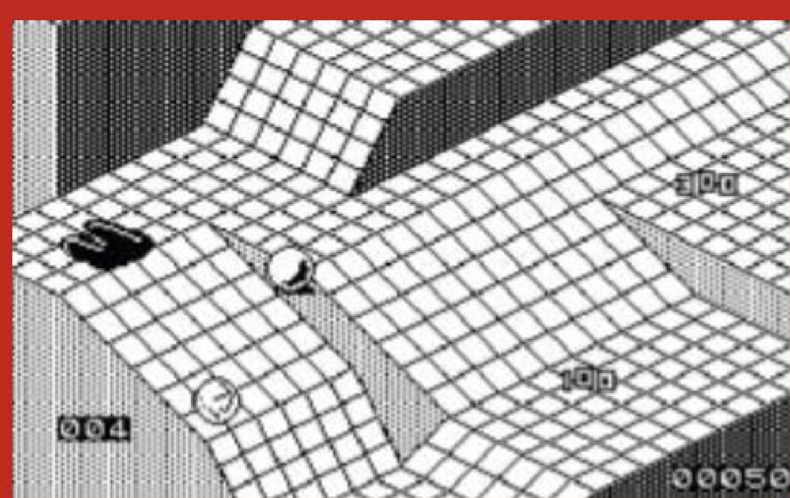
PC

PC-Spieler in den 80ern waren Kummer gewohnt, doch diese Portierung leidet besonders unter schrecklichen MS-DOS-Farben, Piepsmusik und schwerfälliger Steuerung. Dabei ist doch Präzision das A und O von *Marble Madness*!



FM-Towns

Grafik und Gameplay sind sehr akkurat umgesetzt. Am meisten glänzt der Soundtrack mit seinen wundervollen Arrangements. Fans des Spiels und von Spielemusik sollten bei YouTube mal reinhören.



ZX Spectrum

Auch wenn sie gut aussieht, raten wir von dieser Version ab: Was bringt ein einfach zu bedienender Kurs-Designer, wenn das eigentliche Spiel unter einer fragwürdigen Kollisionsabfrage sowie dem langsamen Tempo leidet?



Game Gear

Dem Game Gear fehlte es an einem ordentlichen Digital-Pad, sodass das Manövrieren in den verschlungenen Levels schwieriger ist als nötig. Außerdem sieht man weniger vom Level als beim Original, was Frust erzeugt.



Master System

Grafisch eine Augenweide. Aber das klobige Gamepad macht die Steuerung schwierig. Mit ein paar darauf abgestimmten Zusatzlevels hätte diese Fassung dennoch großartig werden können.



Mega Drive

Die Umsetzung von EA ist nahezu perfekt – wie man es für eine Konsole mit exzellenten Automaten-Umsetzungen erwartet. Quasi alles aus dem Original ist mit dabei – aber auch nicht mehr, was angesichts der späten Konvertierung enttäuscht.

Q&A Bob Flanagan

Interview mit dem Co-Entwickler.

RG: Welche Rolle hast du bei *Marble Madness* gespielt?
BF: Von mir stammt der Großteil des wiederverwendbaren Codes des Basis-ROMS, der Selbsttest für die System-1-Hardware und viele spezielle Bildschirme. Außerdem programmierte ich das Gameplay der Gegner und deren Physik, die Kollisionsabfrage, die Steuerung und noch weit mehr.

RG: Was hältst du heute vom Spieldesign?
BF: Es war und ist absolut einzigartig. Ich war damals wirklich aufgeregt, als Mark mich fragte, ob ich mit ihm daran arbeiten möchte.

RG: Welche Auswirkungen hatte die isometrische Darstellung?
BF: Die mathematischen Berechnungen waren mit drei Variablen deutlich einfacher. Die Objekte konnten so wunderbar im Spiel positioniert werden. Und die vereinfachten Berechnungen führten zu geringen Performance-Einbußen.

RG: Gab es irgendwas an Marks Design, das ihr nicht umsetzen konntet?
BF: Die Welle am Ende des dritten Levels und die Fahnen am Ende des sechsten waren schwer. Mark hat viel Zeit damit verbracht, um beides in Bewegung zu bekommen. Aber wir haben es geschafft. Alle anderen Probleme lagen daran, dass wir zu wenig Zeit hatten.

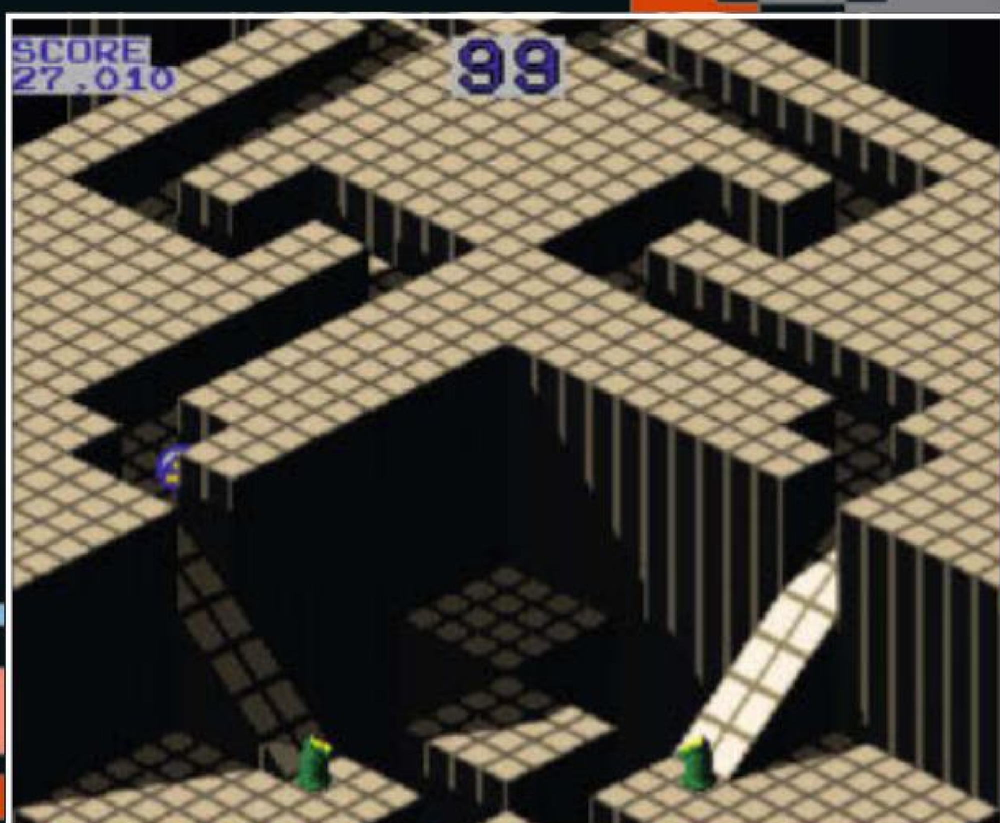
RG: Wann fiel dir auf, dass *Marble Madness* ein Hit werden könnte?
BF: Als wir das Zwei-Spieler-Rennen ans Laufen gebracht hatten, ahnten wir: Das könnte was werden! Auf der AMOA-Messe bekamen wir den Eindruck, dass das Spiel großartig war. Endgültig klar wurde es mir dann, als die Bonus-Schecks eintrafen.

RG: Was sollte die Fortsetzung *Marble Man* verbessern?
BF: *Marble Madness* mangelte es am Umfang. Also sollte *Marble Man* einen weiteren Spieler hinzufügen, mehr Spielfelder und Abwechslung wie die Flipper-Levels.

RG: Warum blieb es beim Prototyp?
BF: Das war mein Fehler, aus zwei Gründen. Zum einen hatte ich mit dem Namen und der Figur eine zu junge Zielgruppe im Blick. Ich hätte es abstrakter halten sollen, wie das Original eben. Zum anderen wechselte ich vom Trackball zur Joysticksteuerung mit Beschleunigungs-Knopf, weil das bei Heimcomputern die übliche Steuerung war. *Marble Man* würde heute aber immer noch Spaß machen!



» In Bob Flanagans Vita befinden sich alle *Sims*-Nachfolger.



» [Arcade] In Level 3 gibt es Säurepfützen.

EIS-BODEN

16 UHR

BODEN-TUNNEL

2000

MURMEL SPIELER 1

STAUB-SAUGER

PYRAMIDE

ZIEL

GOAL



Hauptanreiz ist es, jeden Level so schnell wie möglich zu absolvieren. Für jede verbleibende Sekunde gibt es 100 Punkte, die Bonuszeit wird außerdem – außer beim Übergang von Level 1 zu 2 – dem nächsten Timer hinzugefügt. Erreicht eure Murmel eine bestimmte Geschwindigkeit, gibt es Extrapunkte. Belohnt wird auch, wenn ihr einen Level beendet, ohne dass eure Murmel zerstört wurde. Nutzt ihr eine Röhre oder einen Tunnel, gibt es 2.000 oder 4.000 Punkte. Aber Obacht: Für jedes Mal, wenn eure Murmel zerstört wird, werden euch am Ende 1.000 Punkte abgezogen.

Der größte Gegner bleiben die eigentlichen Kurse. Die Röhren, die verschiedene Höhenstufen miteinander verbinden, sind eigentlich harmlos, schleudern eure Murmel aber an ihrem Ausgang mit Tempo in den Level. Reagiert ihr zu langsam, endet das in Murmelmus. Das gilt auch für die Katapulte, die eure Kugel in andere Bereiche des Labyrinths schleudern. Grüne Böden wickeln die Murmel ein und aufsteigende Säulen katapultieren euch in die Luft. Nach der Landung seid ihr



bewegungsunfähig, wenn ihr nicht sogar gleich in den Abgrund stürzt. Besonders fies wird es in Level 6, wenn noch mehr Bodentypen hinzukommen. Eis und Feuerblöcke verlangsamen euch und sorgen für Verwirrung. Jedes Bodenteil kann ohne Warnung verschwinden. Manchmal glaubt man, den im persönlichen Gespräch höchst netten Mark Cerny fies und schmutzig lachen zu hören …

Gesteuert wurde die Automatenversion von *Marble Madness* mit zwei Trackballs. Eine weitere Vorgabe – einen Zwei-Spieler-Modus – erreichte Cerny mit ein paar Tricks. Statt einen Splitscreen programmieren zu müssen, ließ er die beiden Spieler mit blauer und roter Murmel ein Kopf-an-Kopf-Rennen vollführen. Geht eine der beiden Kugeln drauf, wird sie sofort wieder neben der anderen eingesetzt, doch natürlich gibt es eine Zeitstrafe. Musik und Soundeffekte waren sehr schrullig und schufen sowohl solo als auch beim Duell eine beklemmende Atmosphäre.

Gerade der minimalistische Look, der eigentlich in den technischen Beschränkungen seine Ursache hat, macht *Marble Madness* aus heutiger Sicht zu einem zeitlosen Spiel. Und dann wäre da ja auch noch die realistische Physik, mit der ihr euch durch die Bildschirme murmelt: Je schneller ihr den Trackball rotieren lasst, desto mehr nimmt die Kugel Fahrt auf.

Weil viele Spieler sich der Herausforderung stellen wollten, wurde *Marble Madness* in den Jahren 1984 und 1985 zu einem der lukrativsten Automatenspiele. Konvertierungen für diverse Heimcomputer folgten über mehrere Jahre. Erwähnenswert sind die Portierungen für Schneider CPC und ZX, die einen Leveleditor hinzufügten, sowie für den Game Boy, bei dem es durch Multi-Link-Kabel möglich war, gegeneinander zu spielen. Aber keine dieser Fassungen kann es grafisch oder spielerisch mit der fantastischen Amiga-Version aufnehmen.

Und auch 36 Jahre, nachdem die Murmel zum ersten Mal in die Spielhallen rollte, ist *Marble Madness* mit seinen sechs Levels voller tiefer Abgründe und scharfer Kurven ein tolles Erlebnis, und ebenso ein perfektes Beispiel für die Risiko-und-Belohnung-Philosophie, die den allermeisten Spielen zugrunde liegt. Denn ohne die Balance zwischen Tempo und Sicherheit wird es nichts mit dem Highscore. *



» **[Arcade] Kommt den Staubsaugern nicht zu nah!**





KOMPETENTE KOPIEN

Marble Madness schuf ein neues Genre, an dem sich etliche andere Programmierer versuchten.

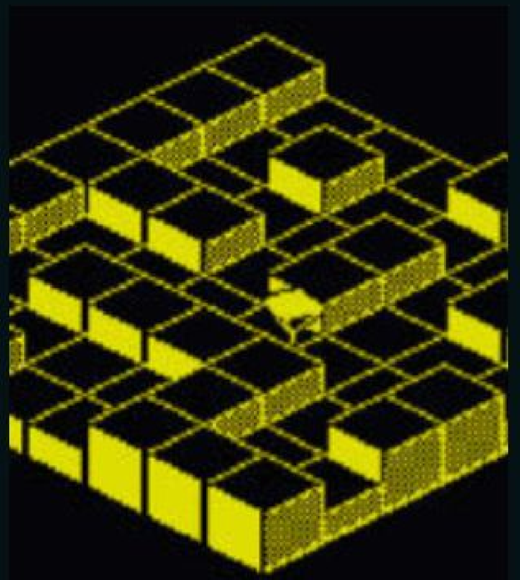
GYROSCOPE
1985

Der größte Unterschied: Statt einer Murmel steuert ihr einen Kreisel. Die Iso-Perspektive blieb. Melbourne House veröffentlichte das Spiel ein Jahr später für ZX Spectrum und Schneider CPC.



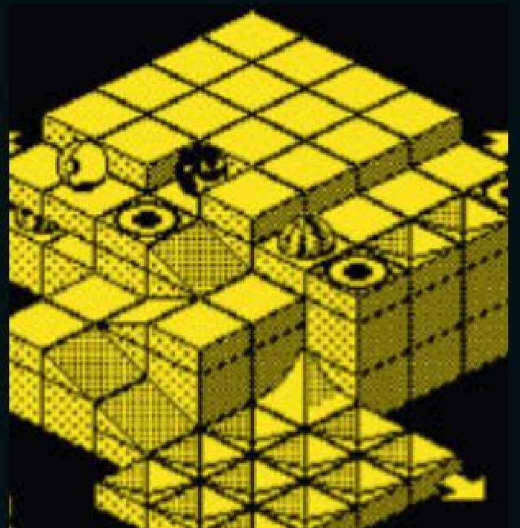
SPINDIZZY
1985

Auch hier galt es, sich vorsichtig durch schwierige Levels zu bewegen. Ihr steuert ein Weltraum-Erkundungsfahrzeug namens Gerald. *Spindizzy* erinnert beim Aufbau und den Hindernissen sehr an *Marble Madness*.



BOBBY BEARING
1986

Dieses Schwarz-Weiß-Spiel setzt mehr auf Taktik als auf Geschwindigkeit. Wir spielen keine Murmel, sondern einen Bär auf der Suche nach seiner Familie. Und dennoch ist klar, was die Inspiration des Spiels war.



ON THE BALL
1992

Hierbei handelt es um eine Heim-Portierung des Taito-Automaten *Cameltry*, die von *Marble Madness'* direkter Steuerung inspiriert ist. Hier spielt ihr das Labyrinth, nicht die Kugel!



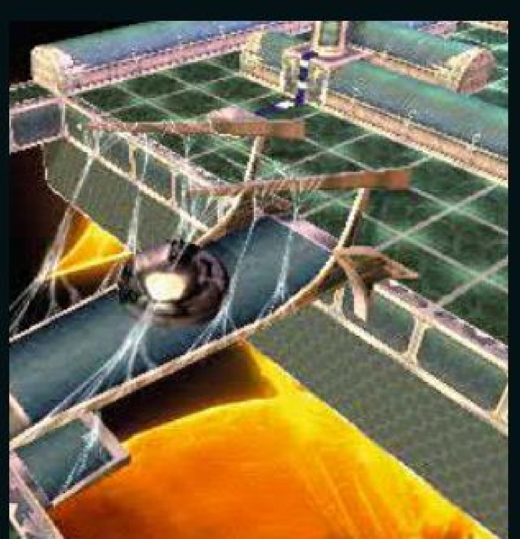
SUPER MONKEY BALL
2001

In diesem Programm müsst ihr süße Äffchen, die sich in durchsichtigen Bällen befinden, durch ein Labyrinth zum Ziel bringen. Grafisch völlig anders, das Konzept erinnert aber ans Vorbild.



ARCHER MACLEAN'S MERCURY
2005

Die Murmel wurde durch einen Quecksilberklecks ersetzt. Aber auch hier müsst ihr Bedrohungen und Gegnern möglichst aus dem Weg gehen – eben wie bei *Marble Madness*.







» RETRO-REVIVAL

Warsong

DAS LIED DES KRIEGES



» **PUBLISHER:** NIPPON COMPUTER SYSTEMS, TRECO
» **ERSCHIENEN:** 1991
» **HARDWARE:** MEGA DRIVE, PC ENGINE

Von Michael Hengst

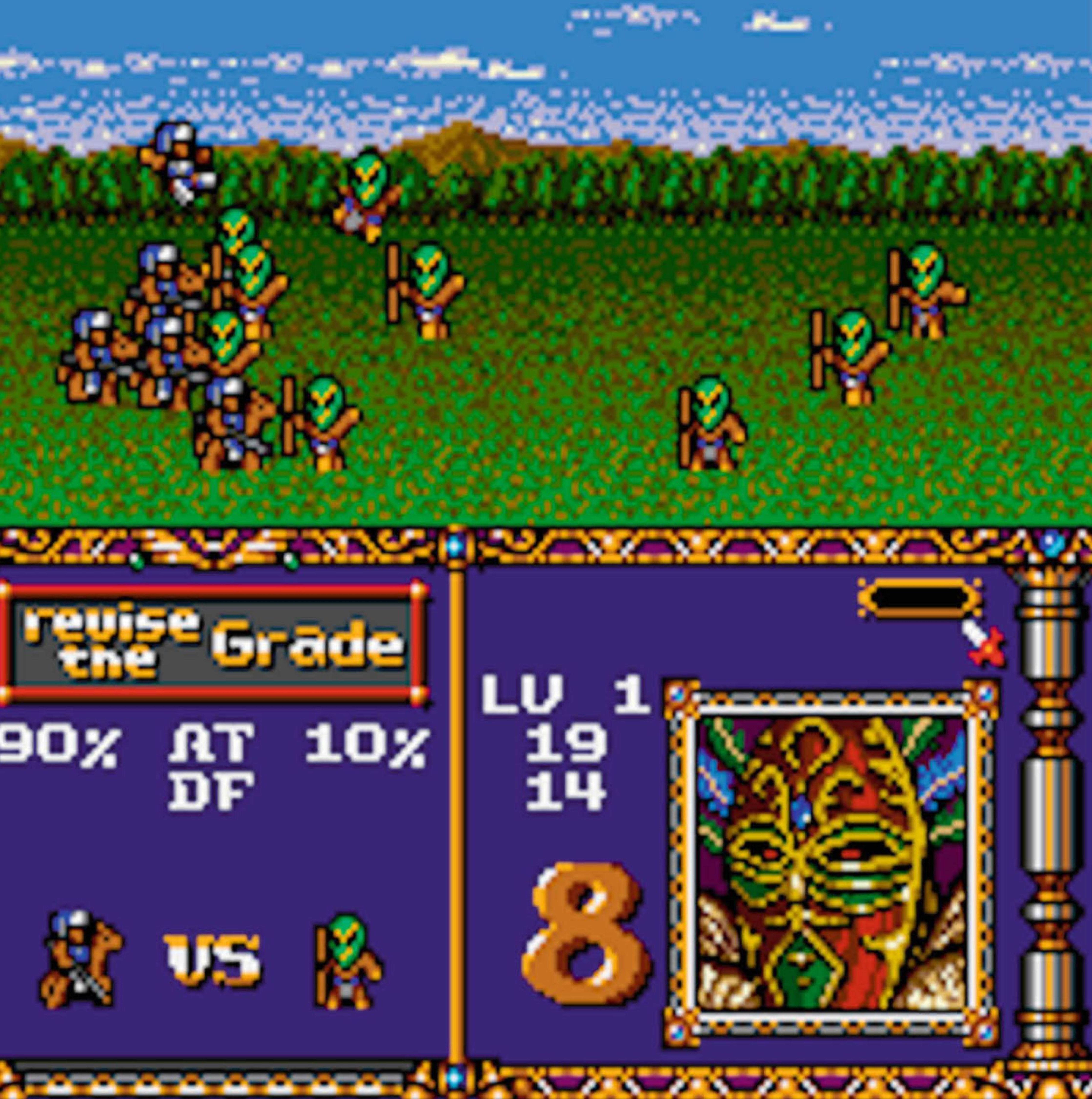
Seit im Februar 1989 das fernöstliche Rundentaktikspiel *Nectaris* (in den USA ein Jahr später unter dem Namen *Military Madness*) erschien, standen japanische Strategie- und Taktikperlen bei einigen Kollegen der damaligen *Power Play*-Redaktion plötzlich hoch im Kurs.

Einer der glühenden Fans des Genres war meine Wenigkeit. Und so spielte ich fortan so ziemlich jedes Taktikspiel, das irgendwie in einen Modulschacht passte. Sprachbarriere hin, fehlende Japanisch-Skills her: Damals versuchten vor allem Kollege Forster und ich uns an fernöstlichen Originalen, die dank findigem Importhändler regelmäßig in den Kellern der Redaktion eintrudelten. Dabei waren wir beim Szenario nicht wählerisch. Ob Science-Fiction (*Nectaris*), Historisches (*Advanced Daisen Ryaku*) oder Fantasy-Hintergrund (wie *Ogre Battle*) – wir spielten alles, wo Einheiten über Hex-Felder oder Quadrate gezogen werden mussten.

Dass fernöstliche Entwickler ihre Taktikkracher gerne mit Rollenspiel-Elementen verquickten, hatte auf mich persönlich die gleiche Wirkung, die Katzenminze auf Stubentiger hat. Glücklicherweise war in den 90er Jahren der nächste Taktikfix schnell bei der Hand. Ihren spielerischen Höhepunkt fand die Obsession natürlich mit dem Konsolen-Schwergewicht *Final Fantasy Tactics* im Jahr 1998.

1991 schleppte Winnie Forster das Mega-Drive-Spiel *Langrisser: The Decendants of Light* von Masaya Games in die Redaktion – im japanischen Original. Glücklicherweise gab es das Modul auch in der verständlichen US-Version, die in *Warsong* umbenannt worden war. Das Fantasy-Szenario war einfach: Der Spieler übernimmt die Rolle von Garett, einem jungen Prinzen, dessen Königreich von den finsteren Schergen des Dalsis-Imperiums überfallen wird.

Im Prolog muss Garett aus dem heimischen Schloss flüchten und es dann zurückerobern. Später zieht Garett mit neugewonnenen Alliierten gegen Dalsis und danach gegen



einen weiteren, geheimnisvollen Feind ins Feld. Insgesamt gibt es 20 Szenarios, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Vor dem Start heuere ich Truppen an, darunter Bogenschützen, Magier, Heiler, Reiter oder Meermänner. Jede Armee hat aber nur acht freie Plätze, und die möglichen Truppentypen hängen von der Stufe und der Klasse ihres jeweiligen Kommandanten ab.

Sind die Einheiten für Garett und die anderen Kollegen, die sich im Spielverlauf dem Kampf anschließen, ausgewählt, bestimme ich auf der Übersichtskarte des aktuellen Szenarios die Startpositionen der Kommandanten. Deren Truppen postieren sich dann automatisch um sie herum. Nun kann ich meine Einheiten ziehen und gegebenenfalls feindliche Truppen attackieren. Dabei kommt das klassische Stein-Schere-Papier-Muster zum Tragen: Einige Einheiten sind gegen spezielle Feindtypen besonders effektiv – oder eben besonders nutzlos.

Bei Kämpfen wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Das Besondere am Gefecht: Stirbt ein Kommandant im Gefecht, verschwinden auch die dazugehörigen Truppen vom Schlachtfeld! Für jeden Erfolg gibt es Erfahrungspunkte und am Ende des Szenarios Gold, mit dem in der nächsten Mission neue Kämpfer gekauft werden können – diese sind immer nur für eine Schlacht gut. Die Generäle hingegen begleiten uns dauerhaft, von Szenario zu Szenario.

Abhängig von der Erfahrungsstufe darf ich die Kommandanten befördern, je nach Ausgangsklasse gibt es verschiedene Optionen dazu. Garett wird vom Kämpfer zum Lord und dann zum Magischen Ritter. Die Heilerin Mina hat sogar fünf Beförderungsstufen.

Langrisser respektive *Warsong* macht mir auch heute noch einen Heidenspaß. Es hat wirklich nichts von seiner Faszination verloren. Auch wenn ich nicht mehr auf das bockschwere Original zurückgreife, sondern auf die deutlich entschärfte und optisch aufgebohrte Neufassung für Nintendo Switch. *

PC Engine mini

LEGENDE MAL DREI



FAKTEN
ERSCHEINUNGSTERMIN 19. März 2020 (verschoben)
PREIS circa 110 Euro
HÄNDLER Exklusivvertrieb über Amazon
ZUBEHÖR
Controller circa 25 Euro, Multitap circa 30 Euro



Viele Jahre lang war die PC Engine die beste Konsole, die nie in Deutschland veröffentlicht wurde. Doch nun bringt Konami sie als „Minifassung" doch noch nach Europa – als Emulator-Box mit Dutzenden von Spielen.

Für uns ist die PC Engine Mini aus spielehistorischer Sicht der Favorit unter den aktuellen Mini-Konsolen! Was uns zu dieser gewagten Aussage führt? Ganz einfach: Die PC Engine wurde bei ihrer Veröffentlichung Ende der 80er hierzulande nie auf den Markt gebracht. Einzig eine als „Turbo-Grafx" bezeichnete Variante war kurzzeitig in Spanien zu haben.

Bei der aktuellen Mini-Version entschied sich Konami nun, sie exklusiv über Amazon in Europa auf den Markt zu bringen. Der eigentlich für den 19. März 2020 geplante Verkaufsstart wurde inzwischen aufgrund der Covid-19-Pandemie auf unbestimmte Zeit verschoben, wobei Konami auf die geschlossenen Produktions- und Speditionsstätten in China verweist. Bei Redaktionsschluss war noch nicht absehbar, wann die Konsole tatsächlich im normalen Handel zu haben sein wird. Ein paar wenige Vorbestellungen konnten wohl noch wie geplant ausgeliefert werden.

Nichtsdestotrotz wollen wir über das Gerät berichten, dessen Original in freier Wildbahn nur noch sehr selten anzutreffen ist und das als begehrtes Sammlerstück gilt. Die diversen Kombinationen von Modellen und Peripheriegeräten können auf den unbedarften Sammler nämlich ein wenig überwältigend wirken. Auch wenn die PC Engine in diesem und anderen Magazinen schon häufig Thema war, haben die wenigsten tatsächlich schon einmal auf dem Gerät gespielt, weshalb die Minikonsole auch eine gute Gelegenheit hierzu darstellt.

Um mehr über das Gerät herauszufinden, waren wir (noch vor der Pandemie) bei Konami zu Gast, um die europäische Version auszuprobieren, die sich „PC Engine CoreGrafx Mini" nennen wird. Dort sprachen wir mit dem Produktverantwortlichen Richard Jones, der uns erklärte, weshalb die Firma die Minikonsole konzipiert hat. „Wir hatten schon 2018 vor, die PC Engine zurückzubringen", sagt er. „Im Westen war der Zugang zu der Konsole sehr beschränkt und wir wussten, dass viele Fans sich nach einem Comeback sehnten. Unsere Fans sind für uns das Wichtigste, und wir wollten ihnen das geben, was sie sich wünschen. Außerdem wollten wir einer neuen Generation von Spielern Zugang zu der Konsole und deren Klassikern geben."

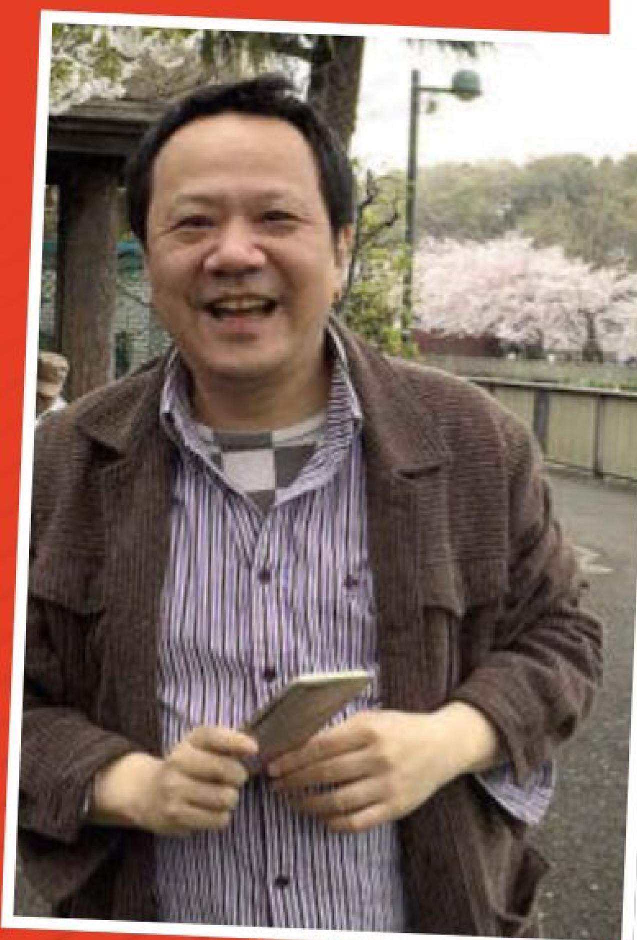
Doch wie stuft Konami die Chancen bei Spielern ein, die keine Nostalgie umtreibt? „Die PC Engine Mini bietet eine riesige Kollektion von erstklassigen Titeln und auch verrückten Spielen, von denen die allermeisten Videospieler noch nie etwas gehört haben. Sie ist wie eine Zeitkapsel, die vor allem in Europa noch kaum bekannt ist", antwortet Richard. „Für mich persönlich ist es ein gewaltiger Reiz, *Castlevania* (*Akumajou Dracula X: Chi No Rondo*) mit einem PC-Engine-Controller zu zocken. Das fühlt sich so authentisch an, dass ich es nur jedem empfehlen kann. Außerdem: Bonk, der mit seinen Zähnen Wände erklimmt – unübertroffen!"

Wir waren neugierig, wie Konami die Fabrikation der Hardware in den Griff bekommen hat. „Für die PC Engine Mini haben wir uns mit dem bekannten Hardware-Hersteller Hori zusammengetan und von deren Expertise in diesem Gebiet profitiert", erklärt Richard. „Sie kümmerten sich um die Entwicklung und Fertigung der Hardware-Bauteile, wobei unsere Teams in Japan stark involviert waren."

In Fernost wird die Minikonsole im Original-Look der PC Engine auf den Markt kommen, während die Spieler in Nordamerika eine miniaturisierte TurboGrafx-16 bekommen. In Europa gab es keine derartige Vorlage, abgesehen von der erwähnten kurzlebigen PAL-TurboGrafx. Daher wird bei uns ein System veröffentlicht, das der CoreGrafx nachgebildet ist, einer überarbeiteten Version der PC Engine von 1989. „Indem wir die CoreGrafx als Muster für die europäische Variante benutzen, können wir auch die Entwicklung der verschiedenen Hardware-Iterationen verdeutlichen. Wir wollen damit der Fangemeinde etwas Einzigartiges bieten, was uns 1987 nicht möglich war", ergänzt Richard.

HIROMASA IWASAKI

Der altgediente Entwickler betrachtet die PC Engine und ihre Mini-Ausgabe aus der fernöstlichen Perspektive.



RG: Du hast an zwei Spielen mitgewirkt, die auf der PC Engine Mini verfügbar sind: *Ys Book I & II* und *Tengai Makyouu II*.

HI: Ich bin sehr glücklich darüber, dass sie wieder im Handel sind. Für *Ys Book I & II* habe ich 1990 die Auszeichnung „Spiel des Jahres" erhalten, also bin ich darauf sehr stolz.

RG: Die PC Engine war die erste Konsole mit CD-ROM, du hast also sehr neue Technologien genutzt. War hat dir bei der Arbeit mit der Konsole besonders gut oder schlecht gefallen?

HI: Mir hat es Spaß gemacht, aber der Hauptspeicher war mit 64 KB plus 64 KB sehr klein. Wir mussten den Code tagtäglich anpassen, damit er in den Speicher passte. Ich hatte von 1985 bis 1987 zunächst das CD-i genutzt, bevor ich am CD-ROM der PC Engine arbeitete. Ich kannte also schon die Stärken und Schwächen von CDs. Die Stärken sind der Speicherplatz und der CD-Sound, die Schwäche ist die Ladezeit. Damals waren die Benutzer an Ladezeiten gewöhnt, die von einem ROM kamen, der direkt an das Gerät angeschlossen war – alles passierte sofort. Ladezeiten waren eigentlich überhaupt nicht vorhanden.
Wenn man Wartezeit so gut wie möglich vermeiden will, kann man Daten komprimieren und CD-Audio für die Hintergrundmusik verwenden, sodass der Benutzer es nicht als so langsam wahrnimmt. Ich hatte damals also drei Vorgaben: Nutze CD-Audio und Sprachausgabe, während das Spiel lädt, zeige eine Animation an und lade so lange wie möglich gar nichts. Denn wenn nichts geladen werden muss, ist es auch nicht langsam [lacht].

RG: Spiele für die PC Engine gab es in vielen Formaten – HuCard, Super CD-ROM et cetera. Gab es, abgesehen vom Speicherplatz, große Unterschiede bei der Entwicklung für die verschiedenen Typen?

HI: Ja und nein. Der Unterschiede zwischen CD-ROM und HuCard war ziemlich groß, aber zwischen CD-ROM und Super CD-ROM war es nur der Speicherplatz, der unterschiedlich war. Manche Titel hatten kleine Minispiele auf dem Bildschirm, der davor warnte, dass es ein Super-CD-ROM-Titel war.

RG: Wie denken die Spieler in Japan heute über die PC Engine?

HI: In Japan lag die PC Engine damals bei den Verkaufszahlen auf dem zweiten Platz. Viele Erwachsene erinnern sich heute an die PC Engine als die allererste Spielkonsole mit CD-ROM.

RG: Einige Spiele für die PC Engine Mini wie *Bonk's Revenge* und *Lords of Thunder* werden auch in Japan die englischen TurboGrafx-Fassungen sein.

HI: Für die meisten Spiele braucht man keine guten Englischkenntnisse, daher freue ich mich einfach darauf, diese Titel einmal auf Englisch zu spielen. Anders gesagt: Es ist mir egal und ich freue mich auf diese Spiele.

RG: Welche Titel auf der PC Engine Mini sind – abgesehen von deinen eigenen Spielen – deine Favoriten?

HI: *Tokimeki Memorial* und *Blazing Lazers*. Ich habe tatsächlich damals bei *Blazing Lazers* an der Spielbalance mitgearbeitet.



»WIR WOLLEN DER FANGEMEINDE ETWAS EINZIGARTIGES BIETEN, DAS UNS 1987 NICHT MÖGLICH WAR.«

RICHARD JONES

Wenn man auch über die Optik diskutieren kann, ist die Verarbeitungsqualität des physischen Produkts unzweifelhaft hoch. Wie viele andere Minikonsolen ist die PC Engine CoreGrafx Mini eine originalgetreue Nachbildung des ursprünglichen Geräts. Da die PC Engine selbst schon recht klein war, stellt die Mini-Fassung keine deutliche Verkleinerung dar. Interessanterweise ist sie sogar ein wenig größer als die anderen Minikonsolen, die bereits auf dem Markt sind.

Natürlich gibt es ein paar Veränderungen, vor allem bei den Schnittstellen, von denen nun zwei USB-Anschlüsse für die Controller sowie ein HDMI-Port auf der Rückseite vorhanden sind. Der im Paket liegende Controller ist ein authentisches Gamepad mit Turbo-Feuer-Schalter für jeden Knopf, genau wie bei den Pads der ursprünglichen CoreGrafx. Weitere Controller sind separat erhältlich, ebenso wie das Multitap, mit dem ihr Titel wie *Bomberman 94* oder *Dungeon Explorer* mit bis zu fünf Spielern erleben könnt.

Bei der Software setzte man auf die Firma M2, die sich bereits um die Programmierung bei Segas Mega Drive Mini gekümmert hatte. „M2 hat einen hervorragenden Ruf und viel Erfahrung damit, authentische Emulationen für viele der beliebtesten Titel der Branche zu schaffen. Konami hat in der Vergangenheit bereits intensiv mit M2 zusammengearbeitet, weshalb uns klar war, dass M2 die Aufgabe würde bewältigen können, die PC Engine und ihre besten Titel einer modernen Spielerschaft näherzubringen", führt Richard aus. „Wir sind begeistert davon, wie viel Liebe zum Detail sich im Benutzer-Interface zeigt und wie das zum Charme der Konsole beiträgt."

Das Menü ist tatsächlich zweckmäßig und spaßig zugleich, mit liebenswerten kleinen Details (siehe Kasten). Ihr könnt zwischen den Darstellungsmodi 4:3, 16:9 und Original wählen, wobei es noch einen vierten Modus gibt, der die tragbare PC Engine GT (TurboExpress) simuliert – komplett mit passendem Grafikfilter, der die grobkörnige LCD-Optik gekonnt wiedergibt. Alle Titel, die wir anspielen konnten, sahen authentisch aus, und auch der Sound klang originalgetreu.

Doch eine Emulation ist nur so gut wie ihre Spiele! Konami legte bei deren Auswahl Wert darauf, die Vielfalt der PC Engine hervorzuheben. „Mit so vielen Titeln zur Auswahl fiel uns die Entscheidung nicht gerade leicht, vor allem, da viele im Westen kaum bekannt sind", sagt Richard. „Wir wollten eine Balance zwischen sehr bekannten Titeln und solchen schaffen, die man nur auf dieser Konsole erleben kann. Dadurch hoffen wir, sowohl alte als auch neue Fans glücklich zu machen."

Konamis Konsole unterscheidet sich in dieser Hinsicht von der Konkurrenz. Egal welches Modell ihr kauft, ihr bekommt immer einen Mix von japanischen und US-amerikanischen Titeln. „In diesen beiden Regionen blickt die PC Engine auf eine lange Geschichte zurück. Hätten wir nicht Spiele aus beiden Gebieten hinzugefügt, wäre die PC Engine natürlich nicht so reizvoll gewesen",

DIE MINI-ZENTRALE

Wir werfen einen Blick ins Hauptmenü der PC Engine Mini.

1 Das Hauptmenü sieht je nach Region unterschiedlich aus (beachtet das Logo). Ihr könnt allerdings auf die japanische Thematisierung umschalten, falls ihr möchtet.

2 Wenn ihr ein Spiel startet, ist hier die entsprechende HuCard zu sehen. Bei einem CD-ROM-Titel ist sogar das Hochdreh-Geräusch eines CD-Laufwerks zu hören.

3 In dieser Leiste ist der Titel des Spiels zu lesen, wobei japanische Titel transkribiert werden. Auf der linken Seite ist das Originalformat des Spiels zu erkennen.

4 Die Packungsgrafik des jeweiligen Spiels wird groß und schön mittig dargestellt. Wenn ihr nach einem bestimmten Titel sucht, wird euch diese Galerie helfen können.

5 PC Engine-kun, das kleine Maskottchen der Konsole, wandert im Hintergrund des Menüs herum. Ihr könnt dieses Feature allerdings auch abschalten, wenn es euch nervt.

6 Seltsamerweise könnt ihr immer nur die Spiele einer Region gleichzeitig sehen, nicht alle auf einmal. Zum Wechseln der Region dürft ihr diese Schaltfläche benutzen.

7 Ihr könnt pro Spiel bis zu vier Spielerstände haben. Wenn ein Spielstand vorhanden ist, hat das Icon ein Ten No Koe 2 angesteckt – eine nette Anspielung auf das damalige Gerät.

8 An diesem kleinen Icon könnt ihr erkennen, wie viele Spieler den Titel den Titel gleichzeitig spielen können. Meistens sind das nur ein oder zwei, bei manchen Spielen auch bis zu fünf.

9 Hier verbergen sich die Einstellungen. Die interessantesten sind die wechselbaren Hintergründe des Menüs, ihr könnt hier aber auch eure Sprache einstellen oder die Credits ansehen.

10 Mit diesem Symbol bestimmt ihr die Sortierung eurer Bibliothek – nach Format, Erscheinungsdatum oder schlicht alphabetisch. Leider dürft ihr nicht nach der Anzahl der Spieler sortieren.

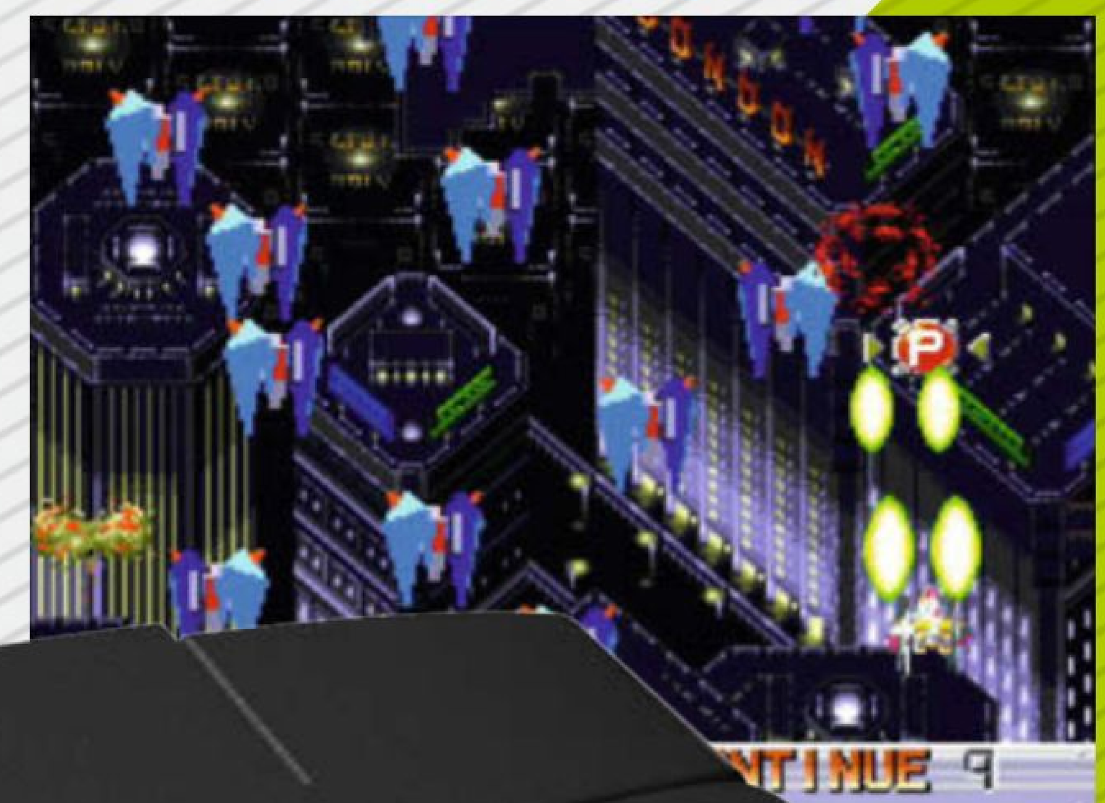
» [PC Engine Mini] Der eher unbekannten PC Engine mangelt es nicht an bekannten Titeln wie *Castlevania*.



» [PC Engine Mini] Spielen wie *Galaga 88* merkten wir die Unterschiede zum Original kaum an.



» [PC Engine Mini] Ein Titel wie *Sapphire* ist um ein Mehrfaches teurer als die PC Engine Mini selbst.

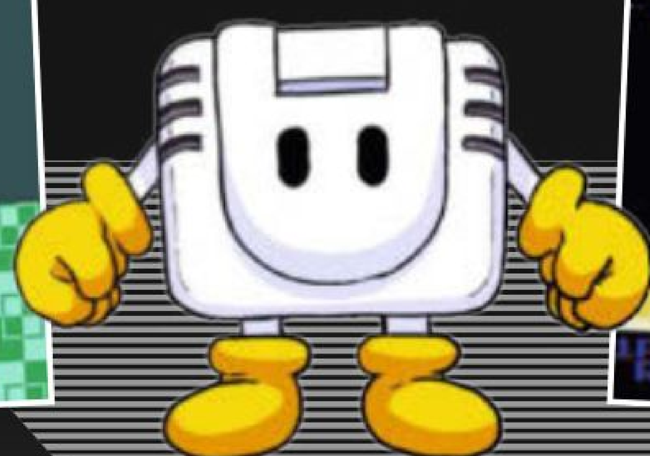


» [PC Engine Mini] Die meisten Käufer werden das Super-Grafx-exklusive *Ghouls 'n Ghosts* nicht spielen können.











GRENZGÄNGER

Warum Konamis Konsole eine internationale Erfahrung bietet.

Im Gegensatz zu den meisten Minikonsolen sind die beiliegenden Spiele bei der PC Engine Mini in jeder Vertriebsregion nahezu identisch und beinhalten eine gelungene Mischung aus japanischen und US-Versionen. Für uns ist das eine gute Entscheidung, da ohne die japanischen Spiele viel von der Attraktivität des Geräts verloren gegangen wäre. Der einzige Unterschied innerhalb eines Spiels betrifft Splatterhouse: In der US-Fassung wurden einige religiöse Symbole entfernt und Rick trägt eine rote Maske, was in Japan nicht der Fall ist. Tatsächlich ist der größte regionale Unterschied zwischen den PC-Engine-Mini-Konsolen das Gehäuse – CoreGrafx in Europa, TurboGrafx-16 in Nordamerika und PC Engine in Japan.

TITEL	ORIGINAL-FORMAT	REGION	PC Engine CoreGrafx mini	PC Engine mini	TurboGrafx-16 Mini
Air Zonk	HuCard	US	✔	✔	✔
Aldynes	SuperGrafx	JP	✔	✔	✔
Alien Crush	HuCard	US	✔	✔	✔
Appare! Gateball	HuCard	JP	✔	✔	✔
Blazing Lazers	HuCard	US	✔	✔	✔
Bomberman 93	HuCard	US	✔	✔	✔
Bomberman 94	HuCard	JP	✔	✔	✔
Bomberman: Panic Bomber	SuperGrafx	JP	✔	✔	✔
Bonk's Adventure	HuCard	JP	✔	✔	✔
Bonk's Revenge	HuCard	US	✔	✔	✔
Cadash	HuCard	US	✔	✔	✔
Castlevania: Rondo of Blood	SuperGrafx	JP	✔	✔	✔
Chew Man Fu	HuCard	US	✔	✔	✔
China Warrior	HuCard	JP	✔	✔	✔
Cho Aniki	SuperGrafx	JP	✔	✔	✔
Dragon Spirit	HuCard	JP	✔	✔	✔
Dungeon Explorer	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Fantasy Zone	HuCard	JP	✔	✔	✔
Galaga 88	HuCard	JP	✔	✔	✔
The Genji and the Heike Clans	HuCard	JP	✔	✔	✔
Ghouls 'n Ghosts	SuperGrafx	JP	✔	✔	✔
Ginga Fukei Densetsu Sapphire	Arcade CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Gradius	HuCard	JP	✔	✔	✔
Gradius II: Gofer No Yabou	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
JJ & Jeff	HuCard	US	✔	✔	✔
Jaseiken Necromancer	HuCard	JP	✔	✔	✔
Lords of Thunder	Super CD-ROM	US	✔	✔	✔
Military Madness/Nectaris	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Moto Roader	HuCard	US	✔	✔	✔
Neutopia	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Neutopia II	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
New Adventure Island	HuCard	US	✔	✔	✔
Ninja Gaiden	HuCard	JP	✔	✔	✔
Ninja Spirit	HuCard	US	✔	✔	✔
Parasol Stars	HuCard	US	✔	✔	✔
Power Golf	HuCard	US	✔	✔	✔
Psychosis	HuCard	US	✔	✔	✔
R-Type	HuCard	US	✔	✔	✔
Salamander	HuCard	JP	✔	✘	✔
Seirei Senshi Spriggan	CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Snatcher	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Soldier Blade	HuCard	US	✔	✔	✔
Space Harrier	HuCard	US	✔	✔	✔
Splatterhouse	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Spriggan Mark 2: Re-Terraform Project	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Star Parodier	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Super Darius	CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Super Momotaro Dentetsu II	HuCard	JP	✔	✔	✔
Super Star Soldier	HuCard	JP	✔	✔	✔
Tengai Makyou II: Manji Maru	Super CD-ROM	JP	✘	✔	✘
Tokimeki Memorial	Super CD-ROM	JP	✘	✔	✘
Valkyrie No Densetsu	HuCard	JP	✔	✔	✔
Victory Run	HuCard	US	✔	✔	✔
Ys Book I & II	CD-ROM	US+JP	✔	✔	✔

» [PC Engine Mini] Es gibt mehr Anzeigeoptionen als auf dem Mega Drive Mini.





» [PC Engine Mini] Der CRT-Filter erinnert an das Mega Drive Mini.

▶ erklärt Richard. „Vor allem textlastige Japano-Rollenspiele wie *Ys Book I & II*, *Dungeon Explorer* und *Neutopia* wären ohne ihre TurboGrafx-16-Pendants aufgrund der Sprache vollkommen unzugänglich gewesen. Leider war dies nicht bei allen Titeln möglich – so gibt es etwa von *Snatcher* oder *Akumajou Dracula X: Chi No Rondo* (*Castlevania: Rondo of Blood*) schlicht keine US-Version."

Wie uns Paul Weller von der *PC Engine Software Bible* (www.pcengine.co.uk) bestätigt, stellen die 57 respektive 58 (in der japanischen Version) Titel eine repräsentative Auswahl dar. „Man würde wohl denken, dass Ballerspiele überdurchschnittlich vertreten sind, und bis zu einem gewissen Grad stimmt das auch", erläutert er uns. „Es gibt aber auch Vertreter vieler anderer Genres. Konami hat sich für eine Bandbreite an älteren und neueren Titeln verschiedener Stilrichtungen entschieden, an der man sehr gut sehen kann, wie die Entwickler im Lauf der Jahre das System besser auszunutzen verstanden."

Was uns besonders gut an der PC Engine Mini gefällt, ist die Tatsache, dass Spiele aus allen Hardware-Generationen darauf vertreten sind. Beim Mega Drive Mini vermissten wir ein wenig die Titel des Mega-CD und des 32X. Das ist bei der PC Engine Mini besser gelungen. „Ich war überrascht, einige SuperGrafx-Titel zu entdecken", sagt Paul. „*Daimakaimura* [*Ghouls 'n Ghosts*] ist eine wirklich großartige Umsetzung,

»KONAMI HAT SICH FÜR EINE BANDBREITE ÄLTERER UND NEUERER TITEL VERSCHIEDENER GENRES ENTSCHIEDEN.«

PAUL WELLER



» [PC Engine Mini] Bei japanischen Titeln gibt es die Optik der PC Engine GT, bei US-Spielen die der Turbo Express.

während man über die Qualität von *Aldynes* geteilter Ansicht sein kann. Aber die Auswahl an Super-Grafx-Titeln war natürlich auch nicht so groß."

Die Software auf der PC Engine Mini enthält normale Hu-Card-Spiele, Titel von CD-ROM, Super CD-ROM und Automaten-CD-ROM-Formaten und, wie erwähnt, ein paar Spiele der wenig erfolgreichen SuperGrafx. Die einzige Ausnahme bilden die LD-ROM-Spiele, die nur LaserActive-Besitzern zur Verfügung standen. Es sollte also aus jeder Ära etwas dabei sein, von den bescheidenen Anfängen bis zu späten Titeln, die die Konsole voll ausreizten.

Natürlich gibt es auf jeder Minikonsole auch schwächere Titel – die PC Engine macht da keine Ausnahme. Die Probleme beschränken sich allerdings eher auf Sprachhindernisse als auf die Qualität der Spiele. „Gerade weil die Auswahl zwischen den Regionen variiert, finde ich manche Entscheidungen schwer nachvollziehbar", klagt Paul. „*Appare! Gate Ball* ist ein schauderhaft simples Spielchen! Und für *Super Momotaro Dentetsu II* braucht man, genauso wie für ein paar andere Japano-RPGs, so gute Sprachkenntnisse, dass sie für einen westlichen Spieler praktisch unbrauchbar sind. Auch *Snatcher* wurde nicht lokalisiert. Es ist zwar ein tolles Spiel, aber dennoch frustrierend, da man nicht versteht, was eigentlich vor sich geht. Ich verstehe nicht, wieso Konami diese Titel nicht durch zugänglichere ersetzt hat, zum Beispiel durch CD-Spiele, die auch grafisch hochwertiger sind."

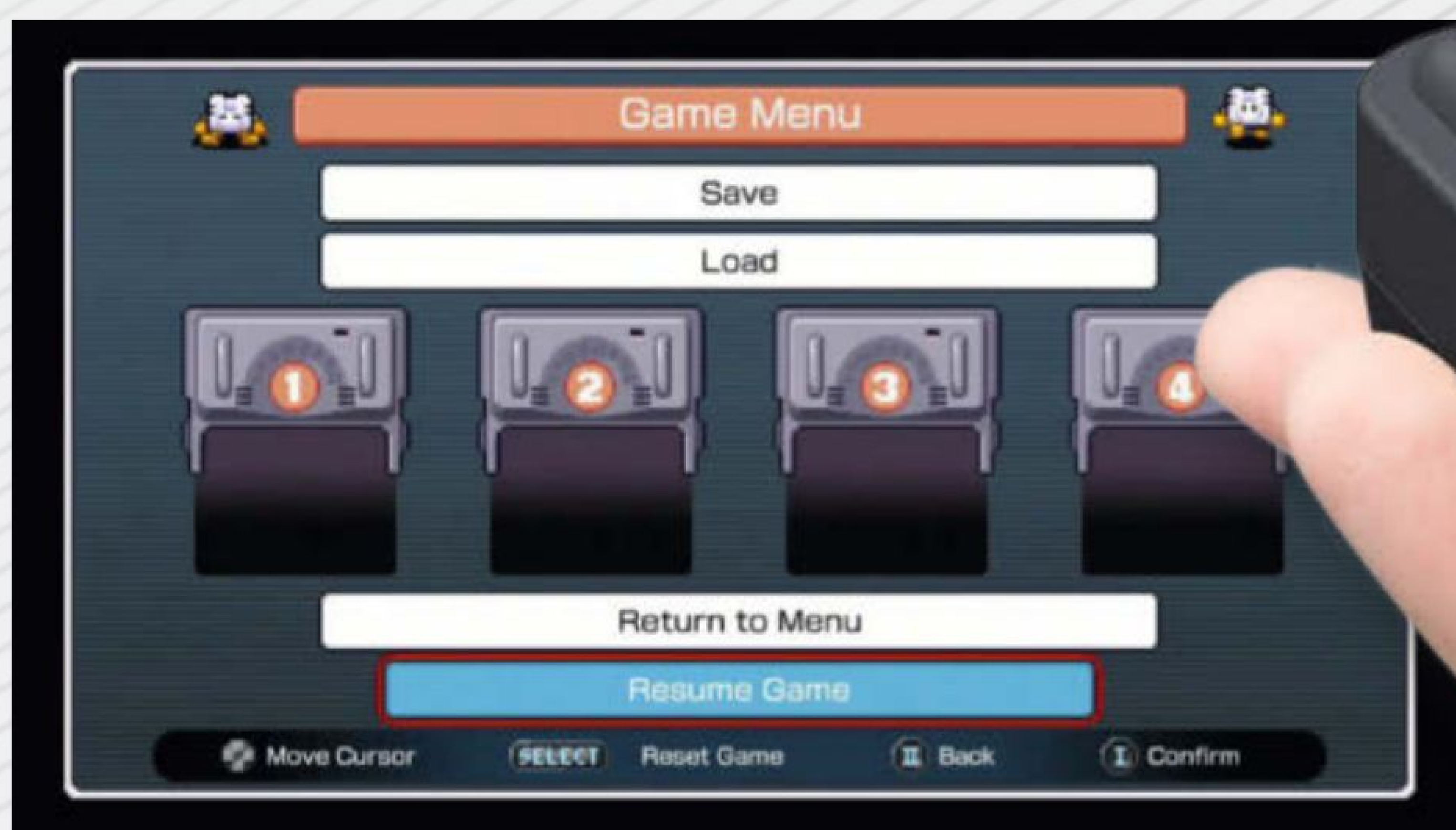
Trotz seiner Kritik findet Paul, dass die meisten wichtigen Spiele enthalten sind. Nur eines nicht: „Die schmerzliche Ausnahme ist *Gate of Thunder*. Es ist eines der besten Ballerspiele dieser Ära (meiner Meinung nach sogar aller Zeiten), daher bin ich sehr enttäuscht, dass es nicht dabei ist."

Für uns ist *Appare! Gate Ball* ein verrücktes Novum, das schon deshalb seine Daseinsberechtigung hat. Die Kritik an *Snatcher* jedoch teilen wir, und auch mit dem ohne Japanischkenntnisse schwer zu meisternden *Necromancer* haben wir unsere Probleme, die wir auch gegenüber Richard zur Sprache bringen. Seine Antwort: „*Snatcher* ist ein sehr wichtiger Titel in der Geschichte der PC Engine und der Spielebranche überhaupt, sodass ohne ihn etwas fehlen würde. Und *Necromancer*? Das ist ein interessantes rundenbasiertes Rollenspiel, ein Beispiel für ein Genre, das sonst komplett an PC-Engine-Besitzern aus dem Westen vorbeigehen würde."

Wir gehen mit einem grundsätzlich positiven Eindruck aus unserer Demonstration und haben, abgesehen von zwei Kleinigkeiten, wenig an der Minikonsole auszusetzen. Zum einen hat die PC Engine Mini zwar mehr Spiele als das SNES oder das Mega Drive Mini, jedoch ist die Werbung mit 57 Titeln irreführend: Fünf Spiele werden doppelt gezählt, da sie sowohl auf Englisch als auch auf Japanisch beiliegen – es sind also faktisch 52 Titel. Das sind immer noch jede Menge, aber nicht so viel mehr als bei der Konkurrenz, wie das Marketing uns glauben machen will. Einige sind zudem ohne Japanischkenntnisse unspielbar. Andererseits sind diese eben auch nie auf Englisch erschienen und eine neue Lokalisation wäre unrentabel. Bei *Snatcher* hätte M2 allerdings womöglich das bereits vorhandene englische Skript für das Mega-CD verwenden können.

Das zweite Problem ist die Skalierungsart der Grafik, die beim Scrolling im 4:3-Modus oftmals ein Flackern verursacht. Dies kann zwar durch den CRT-Filter oder durch die Auswahl eines anderen Videomodus abgemildert werden, wir hätten trotzdem gerne eine Option zur Interpolation zur Auswahl gehabt.

Diese Kleinigkeiten können aber den sehr guten Eindruck nicht trüben, den wir insgesamt von der PC Engine gewinnen konnten. Wir sind gespannt, wie sie von den Spielern aufgenommen wird und wozu dies führen könnte – vielleicht gibt es bald ein Konkurrenzprodukt mit mehr Importtiteln, oder Konami erinnert sich an seine MSX-Spielesammlung? Wir warten mit unserem endgültigen Urteil zwar noch ab, bis wir die fertige PC Engine Mini in die Hände bekommen. Aber wir freuen uns definitiv schon darauf.



» [PC Engine Mini] Das Systemmenü ist klar strukturiert – leider fehlt eine Funktion zum Zurückspulen.



PC Engine mini

HIGHLIGHTS

Ob ihr vor der Entscheidung steht, euch eine PC Engine Mini zuzulegen, oder schon einen Schritt weiter seid und eine kleine Einkaufsberatung braucht: Hier eine Übersicht unserer Lieblingstitel.



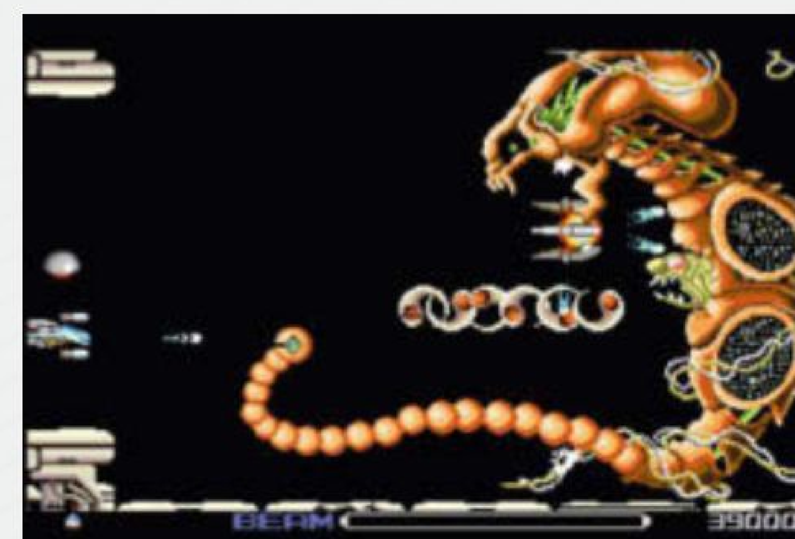
AKUMAJOU DRACULA X: CHI NO RONDO (CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD)

ENTWICKLER: Konami **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1993
GENRE: Plattformspiel



Als die PC Engine Mini angekündigt wurde und es noch nicht feststand, ob Spiele auf CD unterstützt würden, machte eine Befürchtung in den Büros des **Retro Gamer** die Runde. „Was sollen wir nur tun", fragten wir uns, „falls *Castlevania* nicht dabei ist?" Glücklicherweise hat uns Konami nicht im Stich gelassen. Das klingt zwar sehr dramatisch, doch dieser Titel ist nun einmal das Kronjuwel in der Software-Sammlung der PC Engine Mini. Er erfüllt drei Kriterien, die für ein Retro-Spiel überaus wichtig sind: Er ist Teil einer bekannten Reihe, er ist schwer zu finden und entsprechend teuer und er ist ein fantastisches Spiel, das heute immer noch viel Spaß macht. *Rondo of Blood* stammt noch aus der alten Castlevania-Ära mit linearen Levels und temporären Power-ups statt offener Welten und Aufbesserungen im Rollenspielstil, die mit *Symphony of the Night* eingeführt wurden.

Auch wenn *Castlevania III, Super Castlevania IV* und *Castlevania: Bloodlines* nahe herankommen, ist dies der beste Serienteil in diesem Stil. Die Gestaltung der Levels ist brillant und ihr werdet dank der vier versteckten Levels nicht alles beim erstmaligen Durchspielen entdecken können. Auch die Bosskämpfe sind mit ihren kleinen Einführungsszenen meisterlich in Szene gesetzt. Bei der Hintergrundgrafik macht sich das Spiel die Hardware der PC Engine gekonnt zunutze, um einen Parallax-Effekt hervorzurufen, und auch die Musik ist großartig, ob sie von der CD oder vom Sound-Chip der Konsole kommt. Dieser Titel ist für sich allein genommen schon ein Kaufgrund für die PC Engine Mini.



R-TYPE

ENTWICKLER: Hudson Soft
ERSCHEINUNGSJAHR: 1988
GENRE: BALLERSPIEL

Näher an den Automaten als mit dieser Umsetzung des Spielhallenklassikers von Irem konntet ihr in den späten Achtzigern nicht kommen. Dies ist die HuCard-Fassung aus den USA – es ist also das komplette Spiel, bietet aber nicht den neu gemixten Soundtrack der japanischen CD-Version.



SPLATTERHOUSE

ENTWICKLER: Namco
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990
GENRE: Prügelspiel

Dies ist eine exzellente Portierung des einfachen, aber sehr überzeugenden Horror-Prüglers. In Europa und Amerika liegt die US-Version bei, die Rick im Gegensatz zur japanischen Ausgabe eine Copyright-freundliche rote Maske verpasst und einige religiöse Symbole entfernt.





DAIMAKAIMURA (GHOULS 'N GHOSTS)

ENTWICKLER: NEC Avenue
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990
GENRE: Plattformspiel

Als dieses bockschwere Actionspiel von Capcom auf die PC Engine kam, wurde es ausschließlich für die Super-Grafx-Version des Geräts veröffentlicht, wodurch es viele Fans gar nicht erst erreichte. Dies ist eure zweite Chance.





ALIEN CRUSH

ENTWICKLER: Compile **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1988 **GENRE:** Flipperspiel

Unserer Meinung nach sind Flipperspiele immer dann am spaßigsten, wenn sie Tricks aufweisen, die echte Tische einfach nicht bieten können. Der Stil von *Alien Crush* wurde klar von HR Gigers Arbeit an den *Alien*-Filmen inspiriert, oder besser: direkt kopiert. Ungeziefer krabbelt aus den Schlagtürmen, die als Kokons dienen, Alien-Köpfe fungieren als Zielscheiben und überall wimmelt es von Mäulern und Zähnen – ganz wie im Sci-Fi-Klassiker. Das Beste an *Alien Crush* aber sind die Bonusspiele, die auf einem komplett anderen Tisch stattfinden und bei denen ihr Bumper aktivieren, Aliens zerstören oder fliegende Schädel in einer Raumstation treffen müsst. Unser einziger Kritikpunkt ist, dass der Tisch nicht scrollt, sondern lieblos umschaltet. Einigen Genrefans dürfte nicht gefallen, dass die bessere Fortsetzung *Devil Crash* nicht Teil des Pakets ist, doch *Alien Crush* ist trotzdem ein sehr gelungener Flipper.





BOMBERMAN 94

ENTWICKLER: Hudson Soft
ERSCHEINUNGSJAHR: 1994
GENRE: Actionspiel

Nachdem *Bomberman* auf den Minikonsolen von Sega und Nintendo sträflich vernachlässigt wurde, bekommt er nun auf der PC Engine Mini eine zweite Chance. Gegenüber *Mega Bomberman* auf dem Mega Drive gibt es nur marginale Änderungen wie neue Musik oder grafische Anpassungen.

Spielt ihr allein, so müsst ihr Feinde eliminieren, die das Labyrinth durchstreifen, und Bosse vernichten, um den Planeten Bomber zu retten. Doch *Bomberman* wurde erst durch seinen Multiplayer-Modus zum Klassiker, und so könnt ihr auch auf der Mini per Multitap mit bis zu fünf Leuten spielen. Außerdem gibt es die Louies, niedliche kleine Tierchen, auf denen ihr reiten könnt und die einen Treffer für euch absorbieren.



DUNGEON EXPLORER

ENTWICKLER: Atlus **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1989 **GENRE:** Action-Rollenspiel

Der König von Odessia hat einen Auftrag für euch: Findet den Stein von Ora und vertreibt die Aliens, die euer Land überrannt haben! Bevor ihr aber aufbrecht, wählt jeder Spieler einen Charakter aus einer Klasse wie Kämpfer, Dieb, Hexe, Elfe oder Barde. Gemeinsam zieht ihr durch labyrinthartige Spielabschnitte und bekämpft Horden von Feinden, die automatisch generiert werden. Dabei ist *Dungeon Explorer* näher an einem Rollenspiel als etwa an *Gauntlet*, da ihr auch auf NPCs treffen und einfache Puzzles lösen dürft. Der Titel macht auch allein Spaß, doch erst im Multiplayer wird *Dungeon Explorer* zu einem der wenig bekannten Juwelen der PC Engine. Wenn ihr also mit euren Freunden mal etwas anderes zocken wollt als *Bomberman*, ist dies euer Spiel.



MILITARY MADNESS

ENTWICKLER: Hudson Soft
ERSCHEINUNGSJAHR: 1989
GENRE: Strategie

Bei diesem futuristischen Rundenstrategietitel hat die Menschheit den Mond besiedelt. Unglücklicherweise haben üble Mächte sich entschlossen, die dort lebenden arglosen Menschen zu überfallen. Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe der alliierten Kräfte diesen tödlichen Plan zu vereiteln.

Wenn ihr je ein Spiel der *Nectaris*-Reihe oder *Advance Wars* gespielt habt, wird euch das Konzept bekannt vorkommen. Ihr befehligt Truppen und Fahrzeuge auf einem Hexfeld, von denen jede ganz bestimmte Stärken und Schwächen hat, und lasst diese die feindlichen Einheiten angreifen. Ihr könnt selbst Nachschub produzieren, aber auch Gegner gefangen nehmen. Als einer der wenigen Titel auf der PC Engine Mini ist hier eher euer Hirnschmalz als euer Ballerfinger gefragt.





YS BOOK I & II

ENTWICKLER: Alfa System
ERSCHEINUNGSJAHR: 1989
GENRE: Action-Rollenspiel

Das bekannteste Spiel von Falcom hat das vielleicht simpelste Kampfsystem aller Zeiten, das trotzdem erstaunlich vergnüglich ist. Ihr müsst nämlich einfach in Feinde hineinrennen, aber sie nicht direkt in deren Mitte treffen, was in den engen Dungeons oft gar nicht so einfach ist. *Ys* stammt zwar nicht ursprünglich von der PC Engine, ist aber trotzdem eine der besseren Umsetzungen. Es bekam zudem eine grafische Überarbeitung verpasst, indem unter anderem Filmsequenzen auf die CD gepackt wurden. In diesen Szenen gibt es dank CD-Audio sogar Sprachausgabe und tolle Kompositionen von Yuzo Koshiro und Mieko Ishikawa.

BONK'S REVENGE

ENTWICKLER: Red Company **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1991
GENRE: Plattformspiel



In den 90er Jahren musste jede Konsole ihr eigenes Maskottchen haben. Bei der PC Engine war dies Bonk, auch wenn ihr ihn vielleicht unter seinem japanischen Originalnamen PC Genjin (deutsch „primitiver PC-Mann"; Aussprache ähnlich wie „PC Engine") oder als BC Kid kennt. Auch wenn Bonk nie den Bekanntheitsgrad von Sonic oder Mario erreicht hat, ist das kein Indiz für schlechte Qualität für *Bonk's Revenge*, denn dieses Hüpfspiel ist definitiv der Höhepunkt der Reihe.

Euch ist sicherlich der überdimensionierte Schädel von Bonk aufgefallen, der ihm auf seinem Weg durch Wald und Feld hauptsächlich dazu dient, Feinde mit einer heftigen Kopfnuss aus dem Weg zu räumen, entweder vom Boden aus oder mit einem spektakulären Sprung. Als Höhlenmensch braucht er Fleisch als Power-up, was ihm die Fähigkeit verleiht, Feinde einzufrieren, Feuer zu speien oder unbesiegbar zu werden.

Bonk's Revenge ist mit Geheimnissen gespickt, die es zu entdecken gilt und die den Wiederspielwert enorm steigern. Außerdem sticht es mit seiner Cartoon-Grafik aus der Masse heraus. Es ist einfach niedlich, wie der Held Wände mit seinen Zähnen erklimmt oder einschläft, wenn er ein Leben verliert. Auch die Hintergründe sind erstklassig – der einzige Schwachpunkt im Gesamtpaket ist eigentlich nur die Musik.



PARASOL STARS

ENTWICKLER: Taito
ERSCHEINUNGSJAHR: 1991
GENRE: Plattformspiel

Dem dritten Teil der Reihe *Bubble Bobble* wird selten so viel Aufmerksamkeit zuteil wie dem Original oder *Rainbow Islands*. Das ist nachvollziehbar, da das Spiel direkt für die PC Engine erschien und nicht in den Spielhallen zu finden war. Spielerisch ist es näher an dem Original als an *Rainbow Islands* – ihr müsst in kleinen Levels Gegner vom Bildschirm räumen. Ihr tut das mit eurem Parasol, einem Sonnenschirm, der gleichzeitig als Schwebhilfe und Schutzschild dient. Mit gesammelten Tröpfchen könnt ihr eure Feinde mit einem Elementarangriff überraschen.







GINGA FUKEI DENSETSU SAPPHIRE

ENTWICKLER: CAProduction **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1995 **GENRE:** Ballerspiel

■ Wenn jemand fragt, ob die PC Engine Mini wirklich mehr ist als nur ein Versuch, mit einer weiteren Minikonsole Retro-Fans das Geld aus der Tasche zu ziehen, zeigt ihm einfach dieses Spiel. Als späte Veröffentlichung wurde *Ginga Fukei Densetsu Sapphire* (oft verkürzt einfach *Sapphire*) damals nur in kleinen Stückzahlen produziert und benötigte nicht nur ein CD-ROM, sondern auch die Arcade Card. Daher wird euch das Original viele Hundert Euro kosten, ganz abgesehen von der nötigen Hardware.

Auch wenn dadurch die Zielgruppe schrumpfte, taten der CD-ROM-Zwang und der viel größere Hauptspeicher dem Spiel gut. Mit der jahrelangen Erfahrung der Entwickler konnten diese ein Grafikfeuerwerk ohnegleichen auf der PC Engine abbrennen. Das Spiel hat auch die damals beliebten vorgerenderten 3D-Feinde, wobei die beeindruckendsten Gegner diejenigen sind, die stattdessen eine Kombination von Modellen mit wenigen Polygonen und dafür vielen Animationsphasen aufweisen.

Das Ganze wirkt so überzeugend, dass wir fast geneigt waren zu glauben, die altehrwürdige Hardware von 1987 könne tatsächlich 3D-Grafik erzeugen. Allein dies ist Grund genug, das Spiel einmal auszuprobieren.



LORDS OF THUNDER

ENTWICKLER: Red Company
ERSCHEINUNGSJAHR: 1993
GENRE: Ballerspiel

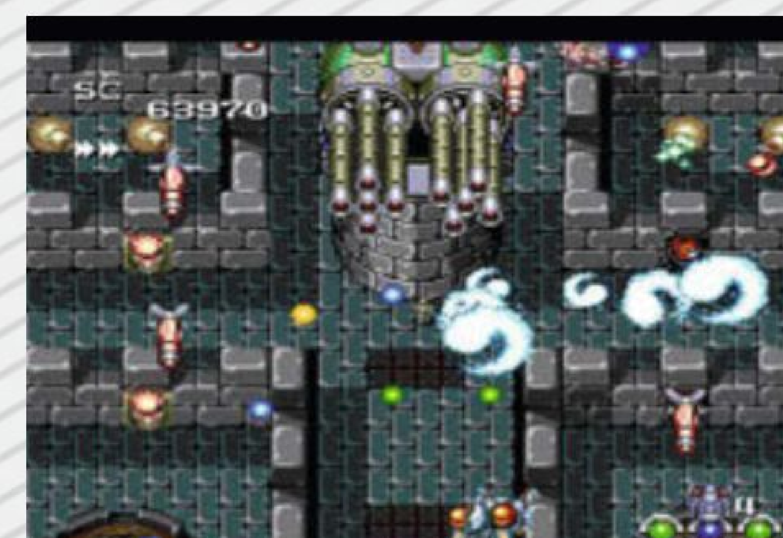
■ Dieses großartige Ballerspiel entfernt sich thematisch von seinem SF-Vorgänger *Gate of Thunder* und dreht sich dafür um eine Fantasy-Welt mit Elementarkräften. Außerdem wurden ein neues Level-System und Läden für Gegenstände eingeführt, wodurch der strategische Teil ein wenig mehr in den Vordergrund tritt. Zum Glück wurden der rockige Soundtrack sowie die Grafik beibehalten, die auf der PC Engine ihresgleichen suchen.



STAR PARODIER

ENTWICKLER: Kaneko
ERSCHEINUNGSJAHR: 1992
GENRE: Ballerspiel

■ Falls ihr noch nie etwas von *Star Parodier* gehört habt, dann stellt es euch im Kontext der *Star Soldier*-Reihe als das Äquivalent von *Parodius* zu *Gradius* vor. Es ist ein quietschbunter Titel mit durchgeknallten Gegnern, bietet aber trotzdem die hohe Produktionsqualität der parodierten Reihe mit exzellenter Grafik und mitreißendem Sound. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad human, sodass es als guter Einstieg zur PC Engine dienen kann.



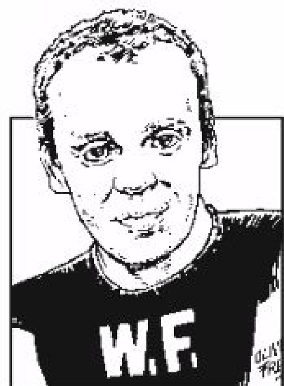
SEIREI SENSHI SPRIGGAN

ENTWICKLER: Compile
ERSCHEINUNGSJAHR: 1991
GENRE: Ballerspiel

■ Compile zeichnete im Lauf der Jahre für viele hervorragende Ballereien verantwortlich und trägt auch zu dieser Minikonsole gleich mehrere Titel bei. Doch während *Blazing Lasers* durch die Veröffentlichung in den USA bekannt ist, kennen *Spriggan* wohl nur eingefleischte Fans der PC Engine. Dies ändert sich nun hoffentlich, denn der Titel sieht nicht nur fantastisch aus, sondern bietet auch mit seinen Farbkugeln ein einzigartiges Power-up-System.

Pilotwings 64

FLIEGEN MIT RISC UND 64-BIT



» PUBLISHER: NINTENDO
» ERSCHIENEN: 1996
» HARDWARE: NINTENDO 64

Von Winnie Forster



Nach dem Start der 32-Bit-PlayStation spekuliert die Spielewelt über Nintendos Antwort. Auch ich kann das geheimnisumwitterte nächste Gerät des Marktführers kaum erwarten: Nintendo kooperiert mit US-Workstation-Bauer Silicon Graphics (SGI), damals die Nummer eins in Sachen 3D-Technik. Als „Project Reality" kündigt Nintendo das 64-Bit-RISC-Kraftwerk N64 an und bezeichnet die beiden SGI-MIPS-Chips als „Reality Immersion Technology". Und verspricht außerdem, die neue Hardware 1994 in der Spielhalle und 1995 „für unter 250 Dollar" zu Hause anzubieten, was sich als zu optimistisch erweist.

Als *Man!ac*-Redakteur und aus Interesse treibe ich mich Mitte der 90er Jahre auf Fachveranstaltungen der Computergrafik-Industrie herum, häufiger als auf traditionellen Game-Shows. Neben TGS und E3 besuche ich Konferenzen von Firmen wie SGI, dem damals wichtigsten Hersteller von Grafikchips und Render-Workstations für die Film- und Simulations-Industrie.

Im Juni 1994 enthüllt Nintendo das „Dream Team" für ihr „Project Reality", das nun „Ultra 64" heißen soll (und schlussendlich N64 getauft wird). Auch hier stolpere ich über Namen aus der Computerfilm-Szene, besuche die Angel Studios in Kalifornien, die Cybersex für den 1992er SF-Streifen *Der Rasenmähermann* rendern, bevor Nintendo sie ins Team holt. Auf einer Messe in Monte Carlo schaue ich am Stand von Paradigm vorbei, Zulieferer der Luft- und Raumfahrtindustrie, nun Dream-Team-Mitglied und Game-Studio.

Zum Ultra-64-Projekt dürfen die Texaner nichts sagen, aber sie zeigen mir, wo ihre Kompetenz liegt: Wie Angel hat Paradigm noch kein Game-Know-how, aber viel Erfahrung mit Vehikel-Simulation, 3D-Terrain- und Flugphysik. Auf Paradigms SGI-Workstation wedele ich auf Skiern durch eine Schneelandschaft und bin baff – das ist ja realistischer als jede PlayStation-Abfahrt! 3D-Engine, Development-Tools und ein Spiel will man für Nintendo produzieren, so viel kann ich Paradigm entlocken.

Aus Ultra 64 wird N64, die Fertigstellung verschiebt sich mehrmals. Erst am 23. Juni 1996 kommt die 64-Bit-Konsole in japanische und neun Monate später in deutsche Geschäfte. Dazu erscheinen zwei Launch-Module, die an den SNES-Start erinnern, nur dass wir nun über schattierte



Polygone staunen (statt über Mode-7-Bitmaps) und die Grafik echtzeitberechnet ist.

Paradigm hat das eine Modul in die dritte Dimension versetzt, das Flugakrobatik-Turnier *Pilotwing*. Doch gegen *Mario 64* („Bestes Videospiel der Welt", meinen die Kollegen) geht es ziemlich unter. Zu Unrecht, denn es ist ein schöner und freier Casual-Flug durch (1996 noch selten!) eine offene 3D-Welt. Das N64 rendert eine paradiesische Insel, weiße Strände und gletscherglitzerndes Gebirge, Wiesen, Luxushotels und einen majestätischen Ozeandampfer.

Mein 1996er Test lobt das „schwerelose Vergnügen mit hohem Schauwert: Mit jedem Vehikel ändert sich die Steuerung: Als Drachengleiter seid ihr von der Luftströmung abhängig, die man als hellen Dunst erkennt, als Jet-Pack-Pilot schwenkt ihr Düsen, im Gyrokopter arbeitet ihr mit Ruder und Rotoren." Auch mit Sprungstiefeln, als menschliche Kanonenkugel oder Birdman bereist man die Landschaft. Das 3D-Prinzip versteht sich prächtig mit dem N64-Controller, der erstmals einen Analog-Stick (gab's bislang, größer, nur für PC-Simulationen) besitzt. Ebenso gibt es einen Z-Trigger, mit dem man fliegend Fotos knipst. „Mit Analog-Steuerung und authentischer Physik für Luft, Licht und Bewegung macht Nintendo den entscheidenden Schritt in die Zukunft", ist mein Testfazit vor 24 Jahren.

Game-Newcomern gelingt also, woran etliche erfahrene Studios scheitern: ein N64-Original pünktlich zum Systemstart und ein Beweis für die Simulationstauglichkeit der neuen Hardware. Danach programmiert Paradigm Entertainment den 3D-Flug *Sonic Wings Assault* und die Rennsimulation *F1 World Grand Prix*. 2000 wird das Studio von Infogrames übernommen und 2006 an THQ weitergereicht; nach *Stuntman: Ignition* schließt es 2008. Die Geschichte der CGI-Kollegen bei Angel läuft besser: Die bekommen zwar keinen N64-Launchtitel hin, drehen dafür auf Windows und PS2 auf: Mit Kfz-Physik entstehen *Midtown Madness* und *Midnight Run*. 2002 wird Angel übernommen und schafft als Rockstar San Diego ein Open-World-Spiel mit Dampfzug, Kutsche und Pferd: *Read Dead Redemption*.

Als PlayStation-Rivale scheiterte das N64, prägte aber das Genre offener 3D-Action-Adventures. Wegen *Mario 64*, ganz klar, aber auch dank des „Dream Team", zu dem übrigens auch DMA (heute Rockstar North) gehörte. *

DIGITALE DESTINATIONEN

Auf zum virtuellen Städtetrip: Während große Teile der Welt wegen Covid-19 auf Urlaubsreisen verzichten müssen, entführt euch unser Reiseführer in klassische Spiel-Metropolen.

Je länger man ein Computerspiel genießt, desto mehr fühlt man sich der virtuellen Umgebung verbunden. Genau das unterscheidet dieses Unterhaltungsmedium von anderen: Es erlaubt uns, einen fiktiven Raum als quasi real zu erleben. Virtuelle Städte besitzen eine besondere Anziehungskraft.

Allein die jeweiligen Kulissen sprechen Bände: Heruntergekommene Viertel zeugen von sozialer Ungerechtigkeit, Architektur und Sehenswürdigkeiten decken die Stadtgeschichte auf. Manchmal erinnern uns Bildschirm-Lokalitäten an vertraute Orte der realen Welt, oft genug versuchen Spiele, Vorbilder möglichst authentisch abzubilden – man denke nur an die *Assassin's Creed*-Serie. Auch deshalb finden wir uns virtuell schnell zurecht und fühlen uns in die urbane Umgebung hineinversetzt.

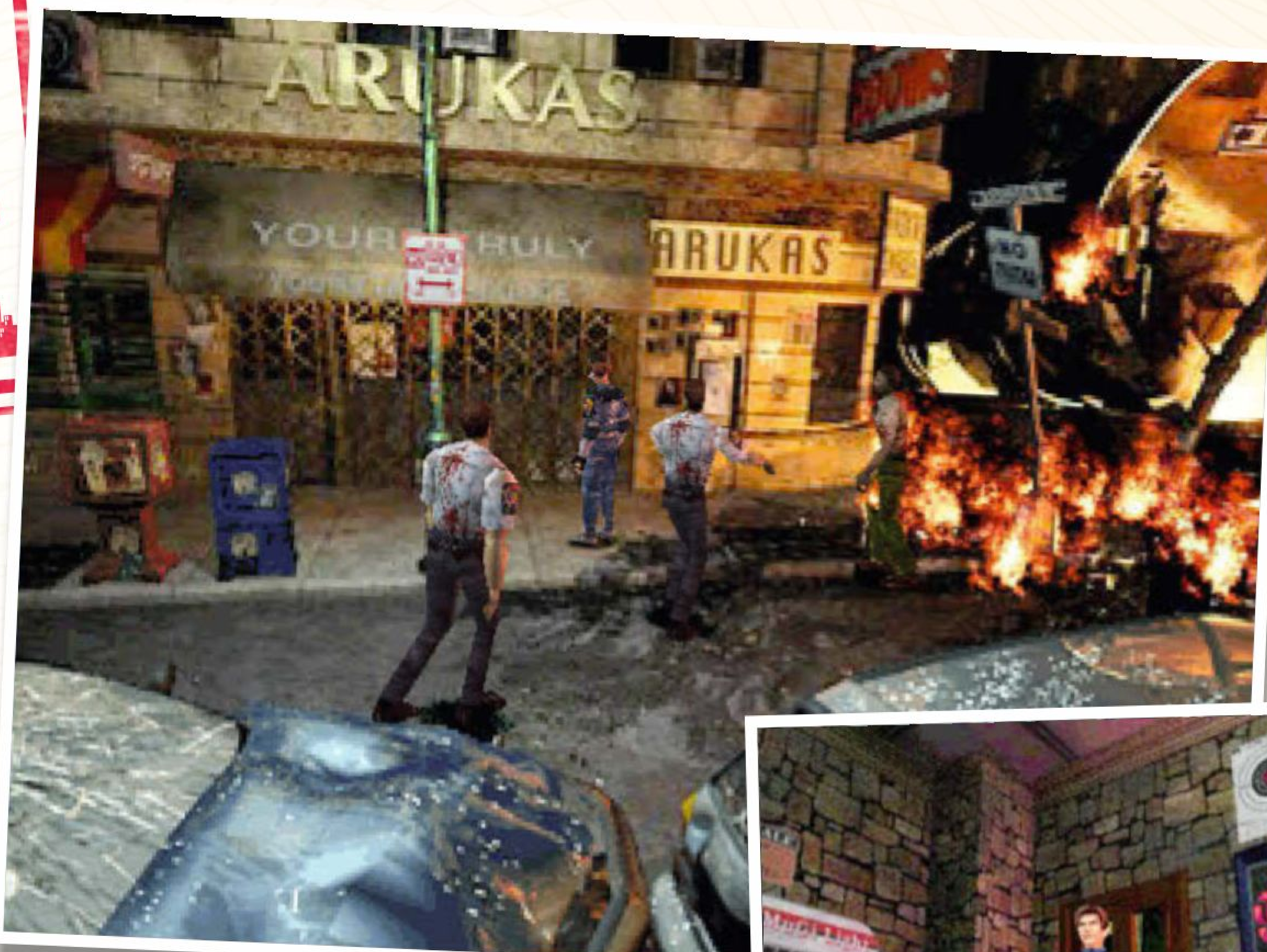
Stadtplaner Dr. Konstantinos Dimopoulos fokussiert sich bei seiner Forschung auf urbanes Design in Videospielen. Er verrät uns, dass eine überzeugende Stadtkulisse glaubhaft sein sollte, jedoch nicht zwingend reale Städte kopieren muss. Es gehe um die Dynamik, die eine Spielstadt real wirken lässt. Entwickler müssten herausfinden, was soziale Umfelder ausmacht, betont Dimopoulos: „Was macht sie faszinierend, aufregend und begehrenswert?" Die virtuellen Städte, die wir auf den folgenden Seiten vorstellen, sind gelungene Beispiele dafür aus diversen Retro-Titeln. Es ging uns bei der Auswahl nicht nur um markante und glaubhafte Orte, sondern auch darum, wie sehr sich eine Spielstadt ins Gedächtnis einprägt.



WILLKOMMEN IN

RACCOON CITY

RESIDENT EVIL 2 INTERNATIONAL AIRPORT

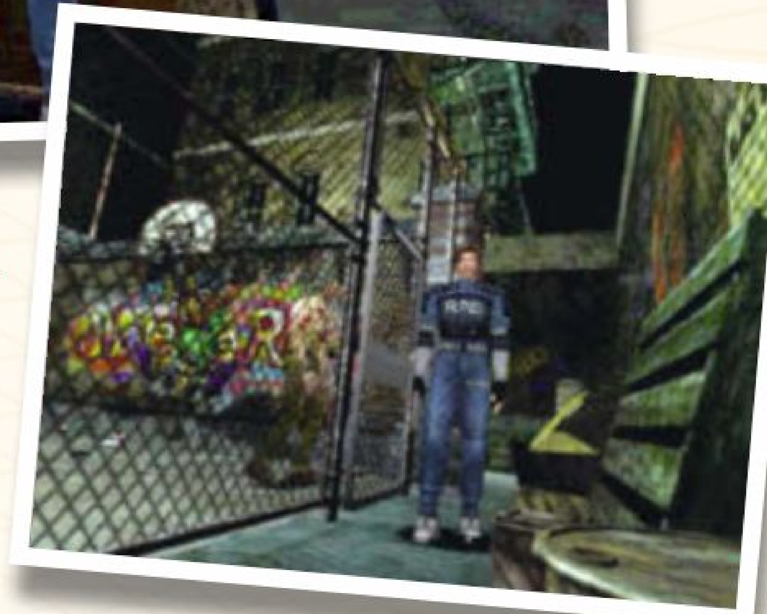


» [PlayStation] Nirgends in Raccoon City ist man sicher vor den Untoten, höchstens in Speicher-Räumen.

Eigentlich ist Raccoon City eine beschauliche amerikanische Kleinstadt. Es gibt Restaurants und Tankstellen, Parkhäuser und Basketballplätze, Gassen und Innenhöfe. Doch für viele PlayStation-Besitzer steht der Ort sinnbildlich für die wohl berühmteste Zombie-Apokalypse der Spielegeschichte. Bereits 1998 durften wir in *Resident Evil 2* die denkwürdigen Schauplätze von Raccoon City betreten, vom Polizeirevier über die Kanalisation bis zum streng geheimen Forschungslabor tief unter der Stadt. Zerstörte Straßenzüge und schmuddelige Gebäude sorgen für Gänsehaut, während man verzweifelt Untote bekämpft, immer auf der Suche nach mehr Munition. Capcom fand Gefallen an dem beklemmenden Szenario und schickte die Spieler im dritten Teil der Saga nochmals in die vom Chaos zerrissene Stadt. Die damals beeindruckenden vorgerenderten Hintergründe versprühen heutzutage nur noch wenig Atmosphäre. Ganz anders als die aktuellen Remakes von *Resident Evil 2* und *Resident Evil 3*, die mit zeitgemäßer Schulterperspektive und atmosphärischer Beleuchtung aufwarten.







» [PlayStation] Trotz Großstadt-Kulisse wirkt das Szenario beklemmend und unübersichtlich.

» [Arcade] Fast kann man den Schmutz und Schweiß von Metro City riechen. Dusche gefällig?







FINAL FIGHT • FINAL FIGHT • FINAL FIGHT • FINAL FIGHT • FINAL FIGHT • FINAL FIGHT

WILLKOMMEN IN

METRO CITY

» [Arcade] In Metro City kämpft ihr in der U-Bahn oder auf den Dächern der Stadt.





Die Pixelstadt Metro City bildet die Kulisse für das Beat-em-up *Final Fight* von 1989. Dafür haben sich die Entwickler richtig ins Zeug gelegt. Schon die ersten Abschnitte des Spiels zeigen den Verfall der heruntergekommenen Stadt auf, seien es Slums oder die U-Bahn mit zerbrochenen Fenstern und Graffiti. In krassem Kontrast dazu stehen die glitzernden Hochhäuser der oberen Bevölkerungsschicht. Ein kurzer Blick reicht aus, um zu erkennen, dass dies eine Stadt der Ungleichheit und Ungerechtigkeit ist. Wenn ihr die mit Menschen vollgepackte West Side betretet, pulsiert das Nachtleben und die Stadt erwacht zum Leben. Ihr landet auch in der wohlhabenden Gegend von Uptown, die als Symbol für Geld und Korruption steht.





» [PC] Novigrad ist die größte Stadt der *Witcher*-Welt und besteht aus mehreren Bezirken, von Arm bis Reich.



JAKUB SZAMAŁEK

REDANIA • PONTAR DELTA

WILLKOMMEN IN DER FREISTADT

NOVIGRAD

THE WITCHER 3



» [PC] In den Straßen der unteren Bereiche tummeln sich Prostituierte und religiöse Fanatiker.

Viele Städte in Videospielen erscheinen bruchstückhaft und seltsam reduziert. Es bleibt dabei der Fantasie der Spieler überlassen, die Lücken zu füllen. Novigrad aber ist anders. Novigrad wirkt real und stellt viele andere virtuelle Orte in den Schatten. Wir befragen *Witcher 3*-Autor Jakub Szamałek nach seinem Geheimnis.

„Ich denke, der Schlüsselfaktor ist die Dichte", antwortet Jakub. „In Novigrad ist viel los: Der Marktplatz ist voller Kaufleute, Pilger füllen die engen Gassen, Straßenkinder planen ihren nächsten Streich in einer engen Gasse hinter einer Taverne. Hafenarbeiter tragen Kisten über rutschiges Kopfsteinpflaster. Es war eine technische Herausforderung, so viele NPCs an einem Ort zu platzieren, aber wir waren entschlossen, es richtig zu machen."

Novigrad fühlt sich jedem vertraut an, der schon mal eine alte europäische Stadt besucht hat, mit erhaltenen historischen Vierteln. Jakubs Inspirationsquellen: „Wir haben das mittelalterliche Amsterdam als Ausgangspunkt gewählt. Der hölzerne Kranturm an der Uferpromenade von Novigrad basiert dagegen auf dem Brama Zuraw in Danzig." Ebenso mussten die Macher sicherstellen, dass Novigrad in die fiktive Welt von *Witcher 3* passt. „Bevor wir die massiven Mauern rund um die Stadt entwarfen, haben wir uns die Geografie der Region angesehen, um festzustellen, welche Art von Stein als Baumaterial verwendet worden wäre."

Bei der Erschaffung eines so großen Areals stellt sich die Frage, ob sich die Spieler nicht ständig darin verlaufen. Jakub streitet das nicht ab: „Ja, aber zu einem gewissen Grad war das Absicht. Wir wollten eine Stadt kreieren, die zuerst überwältigt, in der man sich verlaufen kann, und die gleichzeitig zum Erkunden einlädt."

WILLKOMMEN IN

ANTESCHER

ANT ATTACK

In Ant Attack von 1983 (Spectrum, C64) sucht ihr nach eurer besseren Hälfte, um sie aus der Stadt Antescher zu geleiten und vor Riesenameisen zu schützen. Der Ortsname ist eine klare Anspielung an M.C. Escher. Entsprechend erinnern die isometrischen Formen der Umgebung an die Werke des Künstlers. Das sorgt für eine spezielle Atmosphäre, die nicht auf Realismus, sondern auf Impressionismus setzt. So entsteht eine ganz eigene Interpretation einer apokalyptischen Stadt.





Schon seit *Pokémon Rote & Blaue Edition* gilt Saffronia City als Dreh- und Angelpunkt der Taschenmonster. Die fiktive Stadt ist in der (real existierenden) Kanto-Region in Japan angesiedelt. Im Zentrum überragt der Wolkenkratzer der Silph Company alle anderen Gebäude. Die geschäftige Stadt verfügt nicht nur über, wie sonst im Spiel, eine, sondern gleich zwei Kampfarenen: die offizielle Arena und den Kampf-Dojo. In Ersterem begegnen euch Pokémon des Typs „Psycho". Passenderweise wohnt in Saffronia auch ein gewisser Mr. Psycho. Schön, dass selbst auf dem kleinen Bildschirm des Game Boy die Charakteristik einer Großstadt gut rübergebracht wird.



» [GBA] Saffronia wurde für verschiedene *Pokémon*-Teile immer wieder neu designt.


» [PS4] Selbst ohne Monster wäre die Stadt Yharnam an sich schon beängstigend.





Wenn ihr euch jemals gefragt habt, ob eine Stadt gleichzeitig schön und furchterregend sein kann, ist Yharnam eure Antwort. Mit ihren gepflasterten Straßen und schmiedeeisernen Zäunen greift die Stadt auf Elemente des viktorianischen Londons zurück. Doch es sind die imposanten gotischen Türme und verstörenden Statuen, die den Ton dieses Ortes des subtilen Grauens prägen. Diese Entwicklung spürt man schon beim ersten Betreten der Stadt: Wie sie gewachsen ist und sich auf ihrem Weg zum Albtraum verändert hat. Das Zusammenspiel zwischen klassischer Architektur und Topografie erzählt dezent die Stadtgeschichte. Ein Ansatz, der typisch für Hersteller From Software ist. Darüber hinaus besitzt Yharnam eine unglaublich dichte Atmosphäre. Inmitten der einschüchternden Landschaft bilden Nebelschwaden, leise Schreie in der Ferne und das Durcheinander von verrückt gewordenen Menschen und Monstern ein bedrückendes Ambiente. Nur die Mutigsten wagen es, hier auf die Jagd zu gehen …





Die *Final Fantasy*-Serie besitzt viele atemberaubende Schauplätze, doch keiner ist berühmter oder hinterließ einen bleibenderen Eindruck als Midgar. In der Mitte dieser konzentrisch angelegten Stadt erhebt sich der Hauptsitz des skrupellosen Energie-Konzerns Shinra in den Himmel und dominiert alles andere. Am Stadtrand der acht Ebenen drumherum befinden sich gigantische Schornsteine, die den schmutzigen Rauch der Mako-Reaktoren des Unternehmens in den Himmel speien. Unter diesen Ebenen befindet sich die eigentliche Stadt, deren Bewohner in Slums eingepfercht leben.

Der zerstörerische Kapitalismus hat die Menschen sowohl systematisch als auch wörtlich eingeschlossen, wie das Sonnenlicht ist auch jede Hoffnung verloren gegangen. Diese verarmten Stadtviertel tragen nur Nummern, keine richtigen Namen – ein klarer Hinweis, wie Shinra Traditionen und Gemeinschaften zerstört, um ihren dystopischen Polizeistaat zu schaffen. Nach dem nachhaltigen Erstauftritt in *Final Fantasy VII* von 1998 gibt es ein Wiedersehen mit Midgar im gerade erschienenen *Final Fantasy VII Remake* von 2020: Die erste (Vollpreis-)Episode spielt komplett in der nun deutlich umfangreicher designten Stadt.








» [PC] Fremdartige Alien-Strukturen legen sich wie ein Infekt über City 17.



City 17 wirkte 2004 auf viele Spieler beinahe schon real. Als Protagonist von *Half-Life 2* gelangt man zum Spielstart per Zug in den streng bewachten Ort. Schon ab der Bahnstation wird klar, dass Drohnen und Overwatch-Gardisten jeden Schritt der Einwohner verfolgen. Videoleinwände übertragen die Dauerpropaganda von Stadtverwalter Wallace Breen. Bewohner werden vom Polizeistaat schikaniert, den die außerirdischen Combine eingerichtet haben. In City 17 herrscht eine unheilvolle Atmosphäre, die perfekt zur kalten Architektur passt, einer Mischung aus Sowjetstadt und SF-Totalitarismus. In nur wenigen Minuten lernt ihr, dass ihr hier alles andere als willkommen seid.

City 17 ist klar vom Osteuropa hinter dem Eisernen Vorhang inspiriert. Dabei finden sich sowohl Bestandteile aus Sofia als auch Budapest. Die abgeriegelten Stadtteile sind über Kanäle, Tunnel und Bahngleise verbunden. Über die unfreundlichen Hausfassaden legt das Spiel behutsam SF-Elemente zur Überwachung und zur Unterdrückung der Bevölkerung.

Das wichtigste und markanteste Gebäude bildet die Citadel. Das kilometerhohe Hauptquartier der Combine-Besatzer ist mit seiner glänzenden Metallfassade ein extremer Fremdkörper in der sonst altmodischen Stadtkulisse. Übrigens: In Valves kürzlich erschienenem VR-Abenteuer *Half-Life Alyx* könnt ihr City 17 so real wie nie zuvor erkunden.







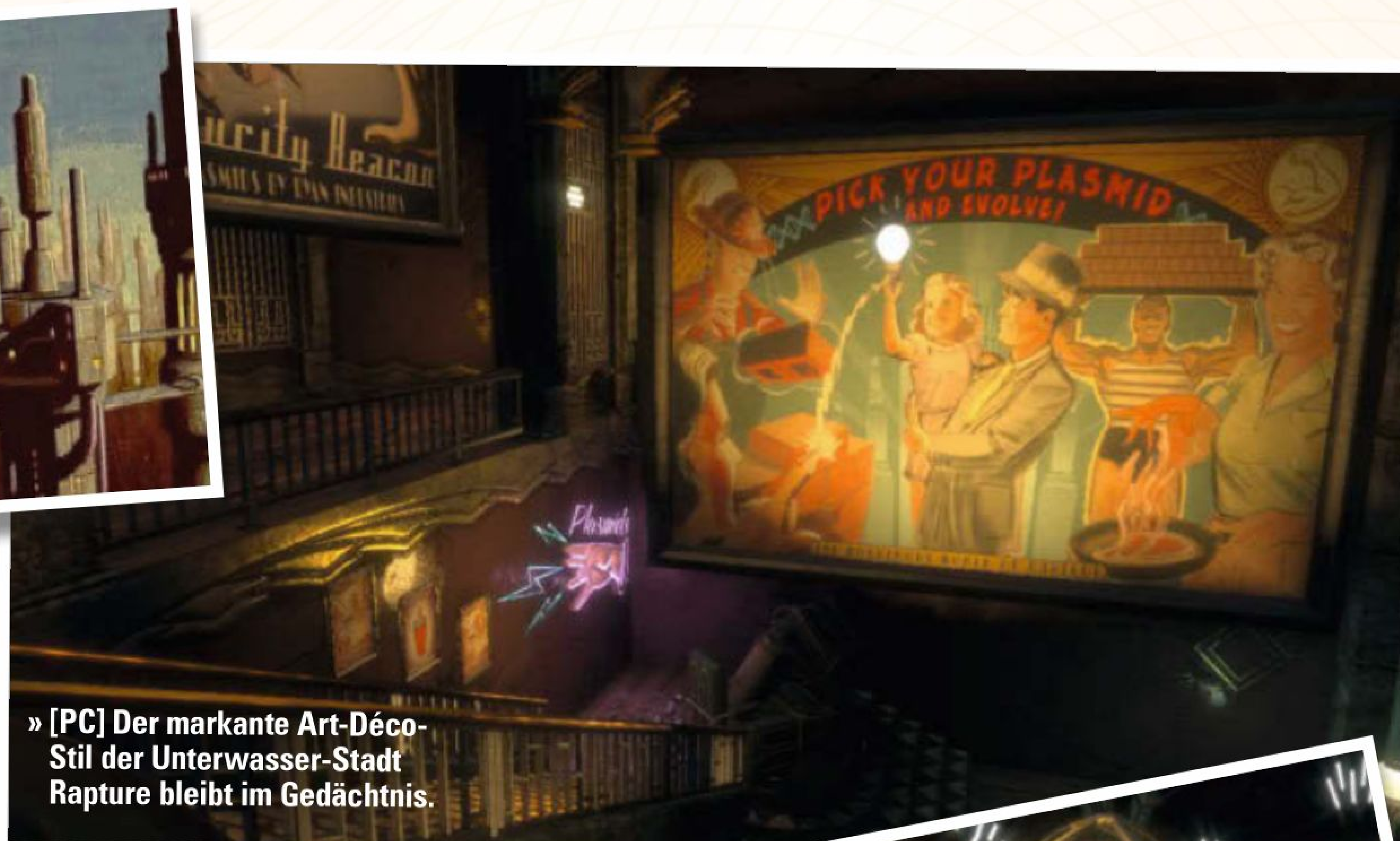
Drei Jahre bevor *Final Fantasy VII* mit Midgar eine dystopische Metropole schuf, zeigte *Beneath a Steel Sky* mit Union City eine ähnliche Vision. In diesem Überwachungs-Stadtstaat herrscht der mächtige Union-Konzern. Verschiedene Bevölkerungsschichten teilen sich in reiche und arme Stadtteile auf. Genau wie in Midgar existieren tiefere und höhere Ebenen. Union City ist geprägt vom markanten Stil des Comicbuch-Autors Dave Gibbons. Es ist ein Ort, an dem die Rechte der Bürger, ganz ohne Coronakrise, eingeschränkt sind und in der eine künstliche Intelligenz alle Strippen zieht. Mal sehen, wie sich die Stadt im für 2020 geplanten Nachfolger *Beyond a Steel Sky* präsentieren wird.





Inaba ist ein kleines, verschlafenes Städtchen in Japan, in dem die Bevölkerung von mysteriösen Morden in Atem gehalten wird. Der Held und seine Freunde machen sich deshalb im Japan-RPG *Persona 4* auf, diese Kriminalfälle aufzuklären. Dazu besuchen sie tagsüber die Schule oder Cafés und abends eine surreale TV-Parallelwelt, um dort in Dungeons böse Dämonen zu bekämpfen.

Trotz der düsteren Geschehnisse ist Inaba ein beschauliches Provinznest, in dem man sich sofort heimisch fühlt – nun ja, so gut man das als Westler eben kann. Das Dorf bindet den Spieler schnell in die ländliche Gemeinschaft und das Sozialleben ein. Man wohnt im Haus der Dojimas, trifft sich mit Mitschülern der Yasogami Highschool und hängt mit ihnen beim Junes-Einkaufscenter ab. Der Fokus liegt auf dem Aufbau von Beziehungen, auch um Fähigkeiten zu steigern und die Story voranzutreiben. Inaba wird durch die täglichen Routinen bald zu einem erstaunlich realen Ort für den Spieler.



» [PC] Der markante Art-Déco-Stil der Unterwasser-Stadt Rapture bleibt im Gedächtnis.





Diese Stadt scheint einem kühnen Jules-Verne-Roman zu entspringen: Die autarke Zukunftsstadt Rapture liegt auf dem Boden des Atlantiks. Der geheimnisvolle, zu Beginn des Spiels zum Albtraum verkommene Ort schlägt euch sofort in seinen Bann. Der Stadtarchitekt und Freidenker Andrew Ryan erschuf diesen Stadtstaat, der frei von Religionen und erdrückenden gesellschaftlichen Zwängen sein sollte. Doch Ideologie und Wahnsinn machten aus der Utopie ein Dystopia. So sollten genetisch verändernde „Plasmide" namens Adam die Einwohner vervollkommnen – doch in Wahrheit machten sie sie süchtig und ließ sie zu Monstern mutieren. Die Gier nach Adam führt die Stadt in den Bürgerkrieg und Niedergang.

Umso düsterer erscheint die bizarre Unterwasser-Metropole. Einerseits protzt die Architektur mit dem Art Déco der 1920er und 1930er Jahre. Gebäude und Einrichtungen sind ein Augenschmaus für jeden Architekten. Der künstlich erschaffene Wald zur Sauerstoffproduktion, der Marktplatz oder der Hafen zeugen von einer wundervollen Vision. Andererseits herrscht eine gruselige Atmosphäre vor, der man nicht entrinnen kann. Nicht zuletzt patrouillieren überall die Kreaturen namens Big Daddy – Giganten in Tiefsee-Tauchanzügen, die in mysteriöser Symbiose mit den Little Sisters leben.

Wir konnten Rapture bereits mehrmals besuchen: Nicht nur in *Bioshock 1* und *Bioshock 2*, sondern auch kurz in *Bioshock Infinite* sowie in dessen Add-ons.



» [PC] Der Spieler betritt das einst prächtige Rapture nach dessen Untergang.

» [PC] Liberty City in *GTA III* beeinflusste maßgeblich das Open-World-Genre.

WILLKOMMEN IN
LIBERTY CITY

OBBE VERMEIJ

Die Serie *Grand Theft Auto* ist synonym mit dem Begriff „Open World". Sinnbildlich für die Serie steht die umtriebige Stadtkulisse von Liberty City, die der von New York nachempfunden ist. Sie dient als Kulisse von *GTA, GTA 3* und *GTA 4*. Obbe Vermeij arbeitete als technischer Director an der *GTA*-Reihe und kennt aus nächster Nähe die Herausforderungen, die eine virtuelle Metropole mit sich bringt.

Das beginnt schon mit der Technik: „In den ersten Spielen war Streaming das größte Problem. Der Speicher der PS2 war nicht groß genug für alle Gebäude und Texturen. Deshalb luden wir Objekte von der CD, sobald der Spieler neue Areale betritt." Die große Schwierigkeit dabei: Das Laufwerk war langsam. Deshalb platzierten die Macher die Umgebungsmodelle strategisch und teils mehrfach auf dem Datenträger, damit einzelne Areale schneller in den Speicher geladen werden konnten. Doch das reichte nicht immer, wie Vermeij anmerkt. „War der Spieler einmal zu schnell für das Streaming, dann fehlte die Stadt einfach. Oder man sah nur eine niedrig aufgelöste Version der Stadt." Er verrät uns weitere Tricks: Im ersten Stadtteil, Portland, gibt es auf der Hauptverkehrsader ein großes Gebäude, das extra dort platziert war, um den Spieler zu verlangsamen. Zudem erhöhten die Entwickler den Luftwiderstand für Autos auf großen Straßen, um sich die benötigte Zeit zu schaffen.

Vermeij erzählt, dass die Grafiker eng mit den Leveldesignern zusammenarbeiteten, um eine so glaubwürdige Metropole zu erschaffen. Die Aufteilung auf verschiedene Inseln verleiht der Stadt zudem Größe und Abwechslung. Bis heute ist der Realismus von Liberty City erstaunlich, natürlich vor allem in *GTA 4*. Viele New Yorker Sehenswürdigkeiten wie etwa der Times Square oder die Freiheitsstatue finden sich im Spiel wieder, teils in abgewandelter oder in überdrehter Form.

WILLKOMMEN IN
SOUTHTOWN
FATAL FURY: KING OF FIGHTERS

Während *Street Fighter II* weltumspannende Arenen in verschiedenen Ländern aufbot, ging Genrekonkurrent *Fatal Fury* einen anderen Weg. Hier beschränkt sich die Action auf die Distrikte der Stadt Southtown. Dennoch glänzt jede Stage mit hohem Detailgrad und markanten Hintergründen, darunter der „Happy Park" mit seinen hübschen Kolonialhäusern, oder „West Subway", wo Züge an Restaurants vorbeihuschen. Schön auch, dass sich die Kulisse in weiteren Spielrunden verändert und für andere Stimmungen sorgt.

WILLKOMMEN IN
SEATTLE 2050
SHADOWRUN
INTERNATIONAL AIRPORT

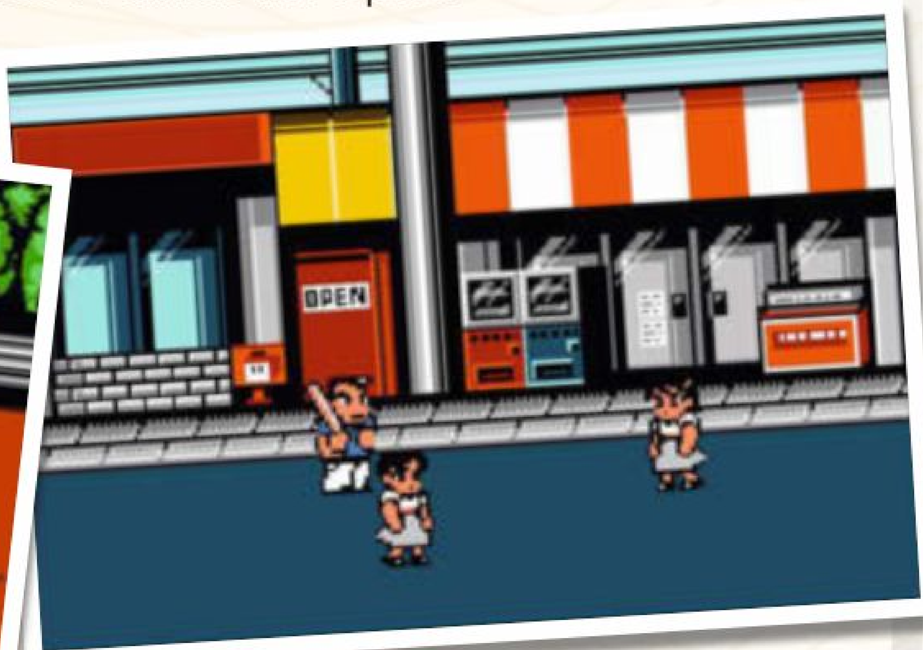
***Shadowrun* verfrachtet die Stadtkulisse von Seattle in die Zukunft. Dabei bleibt der Baustil erhalten, um vertrauter zu wirken.** Gleichzeitig finden sich viele SF-Elemente, die typisch für das Cyberpunk-Genre sind. Seattle erscheint rau und düster. Genau der richtige Ort, um mit Straßen-Samurai, Decker und Schamanen die Straßen unsicher zu machen. Die isometrisch dargestellte Stadt ist in Distrikte unterteilt. In Downtown finden sich die Firmensitze der korrupten Konzerne, die sich untereinander bekriegen. „Penumbra" dagegen ist ein Tummelplatz mit Nachtclubs und Halbwelt-Gestalten. Im krassen Kontrast dazu stehen die Slums in Redmond Barrens und die Schwarzmärkte von Puyallup Barrens.



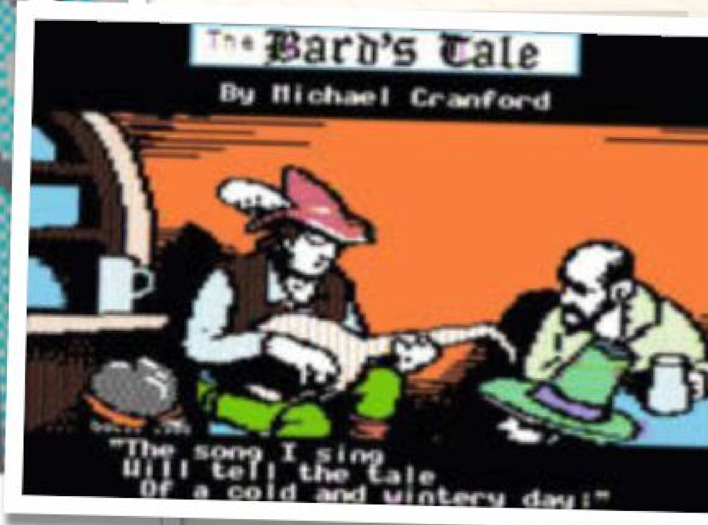


Spielerisch ähnelt *River City* anderen Genrekollegen wie *Final Fight, Double Dragon* und *Streets of Rage*. Die titelgebende Stadt dient als heruntergekommene Kulisse, vor der ihr mit Fäusten, Baseballschlägern und Mülleimern Gegner verprügelt. River City dürft ihr nach Belieben frei erkunden und euch durch Wohngebiete, Einkaufsstraßen oder Parks bewegen. Das wirkt nie so ausgefeilt wie bei den erwähnten Konkurrenztiteln. Dennoch überzeugt die große Freiheit im Spiel.











Angesichts des frühen Entstehungsjahrs 1985 ist die Fantasy-Stadt Skara Brae aus *The Bard's Tale* keine schlechte Leistung. Der von Erzmagier Mangar unterjochte Ort ist mit Schurken, Kriegern, Druiden und Monstern bevölkert, die nur auf den nächsten Scrolltext-Kampf aus sind. Anders als in damaligen RPGs wie *Ultima* wird das Szenario aus der Ego-Sicht gezeigt und versetzt den Spielern mitten hinein: Straßen und Dungeons erscheinen in Pseudo-3D.

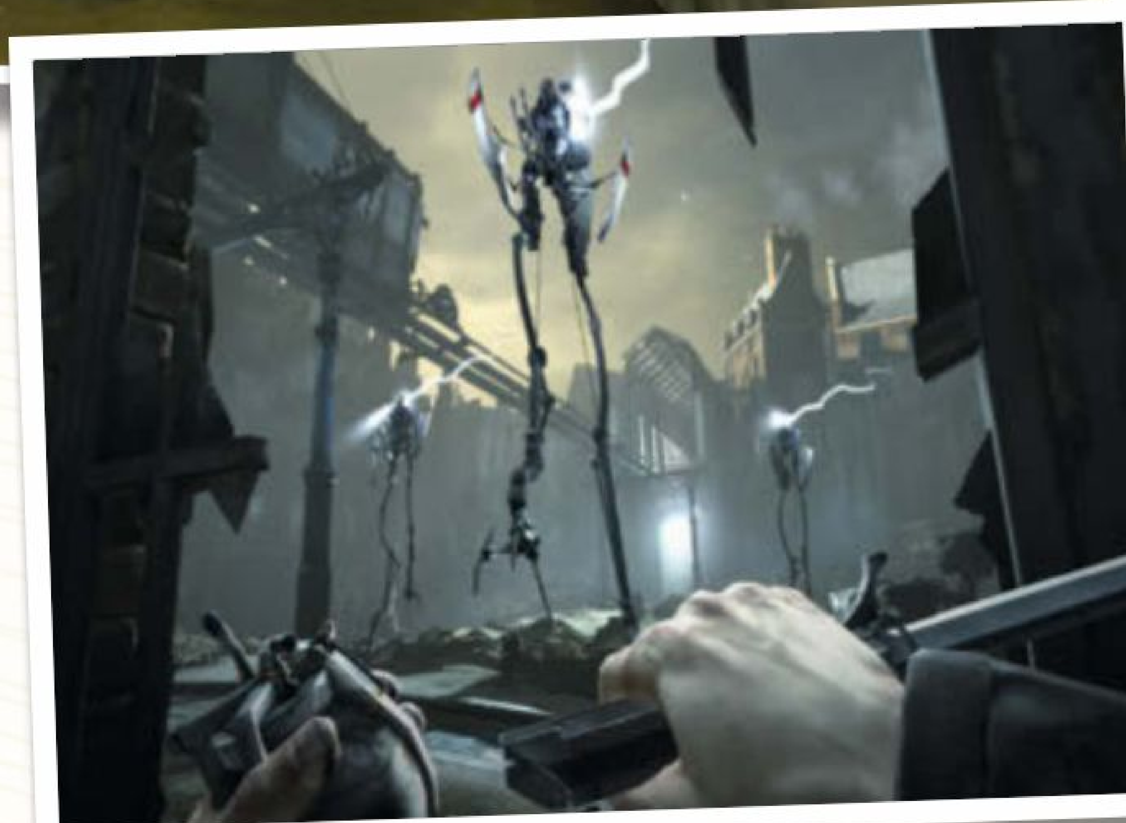


Es gibt viele Dinge, die Dunwall zu einem fantastischen Spielgelände machen. Sei es die Architektur, die zahlreichen Kletter- und Teleportmöglichkeiten oder die ganz eigene Atmosphäre. Was besonders auffällt ist, wie komplex und detailgetreu die kompakten Areale ausfallen. Wir befragen den Co-Creative-Director der Arkane Studios, Sébastien Mitton, über die Designphilosophie hinter Dunwall.

„Dem großen Ganzen, der Geschichte, dem Fundament und der Kohärenz der Umgebung haben wir genauso viel Aufmerksamkeit geschenkt wie einer einzelnen Straße, einer Wohnung in dieser Straße und so weiter. Ein weiterer Aspekt, dem ich viel Aufmerksamkeit schenke, ist die Topografie des Ortes. Es ist technisch schwierig, eine Stadt am Hang zu bauen, das ist in Spielen auch nicht üblich." Dennoch vermittelt genau das ein einzigartiges Spielgefühl. Zudem hilft die Vertikalität bei der Orientierung, da man von oben Sehenswürdigkeiten der Stadt besser erkennen kann. Obwohl *Dishonored* auf Levels basiert statt einer durchgängigen Open World, entsteht so die Illusion einer großen Stadt.

Doch woher kamen die Ideen und Ansätze für Dunwall? „Egal ob für Dunwall und Karnaca in *Dishonored 2*, wir recherchierten viel. Dazu gehörten zeitgenössische Texte zum Schwarzen Tod. Wir reisen natürlich auch an bestimmte Orte", führt Mitton weiter aus. „Wenn sich die ersten Ideen und Recherchen zusammenfügen, denke ich über die Einwohner der Stadt nach. Viertel für Viertel. Die erste Frage ist immer: reich oder arm? Dann detaillierter: loyal oder Verräter? Dann die Funktion: Wache? Arbeiter?" So füllt sich die virtuelle Stadt langsam mit Einwohnern.


» [PC] Die Städte der Arkane Studios sind voll mit Details.



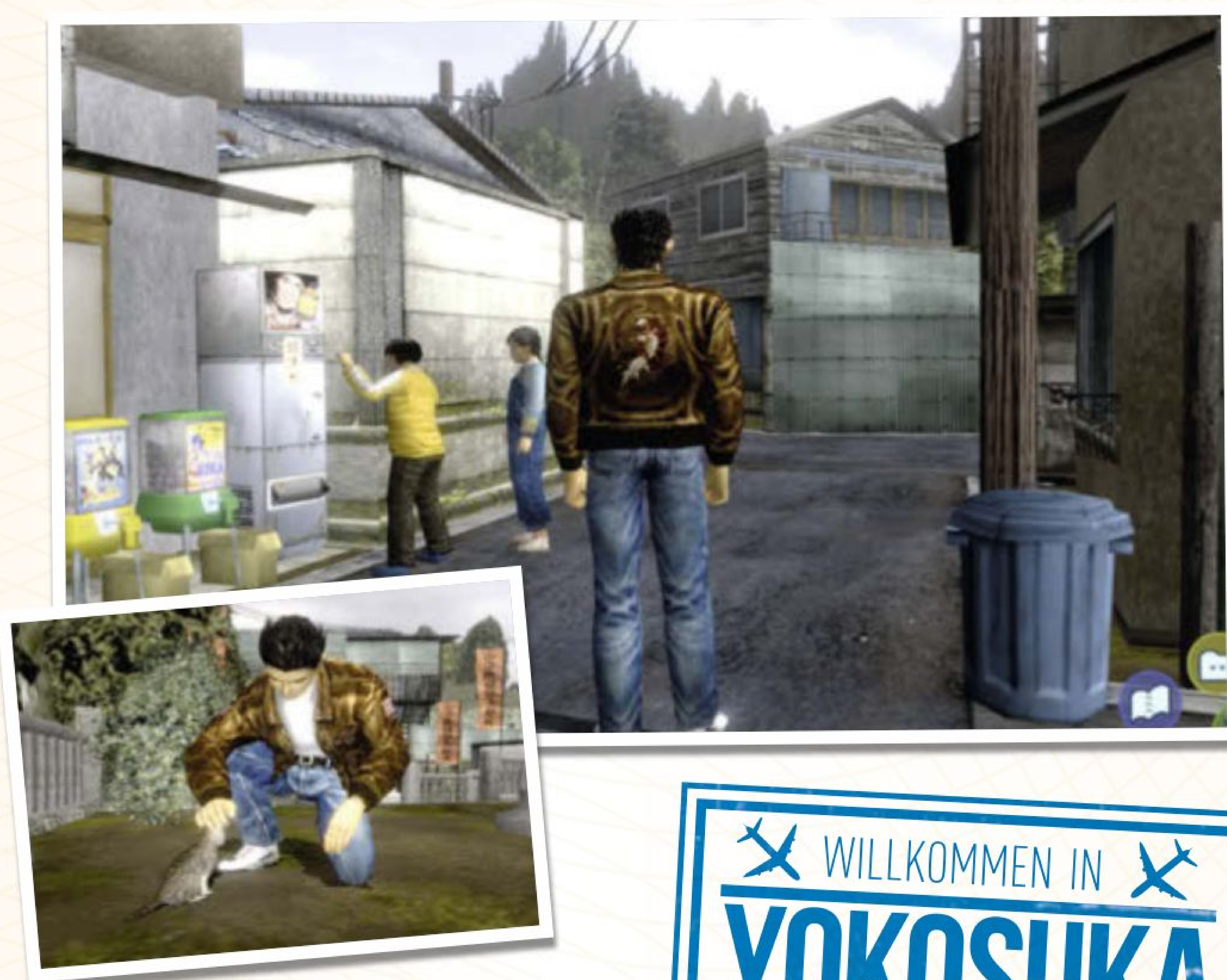
WILLKOMMEN IN

MELEE TOWN

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Es ist der erste Ort, den wir in der legendären *Monkey Island*-Serie besuchen, und die perfekte archetypische Heimat für Möchtegern-Piraten. Melee Town liegt in einer Inselbucht auf der fiktiven Karibikinsel Melee Island. Bereits im Intro erblicken wir die Stadt aus der Ferne, während Michael Lands zeitlose Karibikklänge auf das Grafikadventure einstimmen. In der nächtlichen Stadtkulisse finden sich allerlei exzentrische Bewohner. Vorrangig in der Scumm-Bar, in der Bierflecken an der Wand auf alte Kneipenschlägereien hinweisen und Kapitäne unseren Helden Guybrush Threepwood auf eigenartige Weise beschimpfen. Wenn wir draußen über das Kopfsteinpflaster schlendern, finden wir ein Gefängnis, eine Kirche, das Gouverneurshaus sowie zwielichtige Gesellen auf den Straßen. Es ist der perfekte Startpunkt für das Abenteuer, ein echter Pirat zu werden. Vergesst Schwert und Schaufel nicht!





Falls ihr euch damals in *Shenmue* gefragt habt, warum sich Yokosuka wie ein echter Ort anfühlt: Es ist ein echter Ort! *Shenmue* borgt sich nicht nur den Namen dieser japanischen Küstenstadt, die Hauptquartier der US-amerikanischen 7th Fleet ist: Mehrere reale Straßen und Ladenfronten des Stadtzentrums werden mit erstaunlicher Detailgenauigkeit nachgebildet. Protagonist Ryo Hazuki darf zudem mit jedem Bewohner interagieren, wenngleich auf heutzutage quälend langsame, repetitive Weise. Was Yokosuka lebendig macht, ist seine Dynamik, denn jeder Bewohner hat einen festen Tagesablauf und befindet sich je nach Uhrzeit an einem anderen Aufenthaltsort. Geschäfte haben bestimmte Öffnungszeiten, Bars öffnen erst am Abend. Es ist ein Städtchen in ständiger Bewegung, das sogar in der Zeit voranschreitet: Im Spielverlauf wird es Winter, und es werden die Weihnachtsdekorationen herausgeholt.



» [PC] Die Freiheit des Spiels macht das Erkunden der Stadt zum Erlebnis.



Man vergisst leicht, welchen Einfluss *Assassin's Creed 2* seit 2009 ausübte. Die detailliert nachgebildeten Städte Verona und Venedig der Renaissance-Zeit sind ein Genuss für Geschichtsinteressierte. Diverse reale Schauplätze wie die Basilika Santa Maria Gloriosa Dei Frari, der Markusplatz oder die Kirche San Giobbe können besucht (und erklettert) werden. Gerade das virtuelle Venedig ist voller Menschen, die durch die Straßen streifen und dem Assassinen Ezio die Möglichkeit bieten, unterzutauchen. Natürlich wohnt man auch dem berühmten Karneval bei.

Die beeindruckende Nachbildung der historischen Architektur dient nicht nur dem Spielgefühl, sondern auch ganz direkt als Spielfeld: Das vom Parkour-Sport inspirierte Bewegungssystem bietet erfrischende Arten, sich durch eine Stadt zu bewegen. Von Klettereinlagen an Hauswänden über gezielte Stürze von hohen Dächern bis zu den Momenten der Ruhe, in denen ihr eine spektakuläre Aussicht genießt, nachdem ihr eines der Wahrzeichen des Spiels erklommen habt. Selten war Stadterkundung so aufregend!



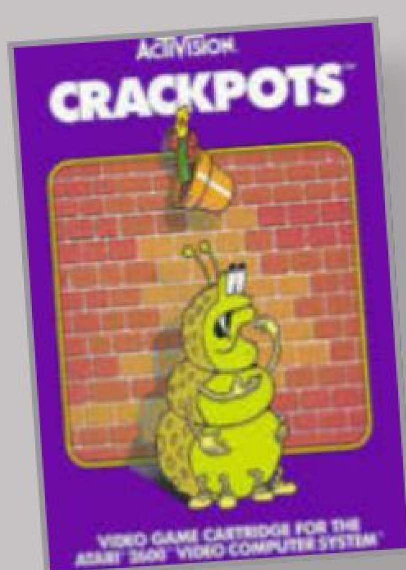
» [PC] Die markanten Stadtkulissen werden von historischen Persönlichkeiten bevölkert.

MAKING OF

CRACKPOTS



Das Geschicklichkeitsspiel aus dem Hause Activision brachte die Atari-2600-Hardware ganz schön ins Schwitzen. Wir haben uns von *Crackpots*-Entwickler Dan Kitchen über Sprites und Insekten aufklären lassen.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:** DAN KITCHEN
- » **ERSCHIENEN:** 1983
- » **PLATTFORM:** ATARI 2600
- » **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT

Ein fallender Apfel soll Isaac Newton seinerzeit zu seinem Gravitationsgesetz inspiriert haben. Dan Kitchen hat eine ähnliche Anekdote auf Lager: „Ich war mit meinem Bruder Garry sowie Activision-Mitbegründer Dave Crane beim Mittagessen. Auf der anderen Straßenseite war eine Baustelle. Just als ich herüberschaute, sah ich, wie ein Packen Pflanzen von einem Gerüst herunterfiel." Die Szene brachte Dan auf die Idee für *Crackpots*. In diesem übernahmen die Spieler die Rolle von Potsy, der ein Haus vor riesigen Insekten bewachte, indem er Blumentöpfe vom Dach auf sie herabwarf.

Dan und sein Bruder wollten schon immer Konsolenspiele entwickeln. 1982 besuchten sie die CES, wo sich sowohl Atari und Activision um sie bemühten und auch zum Essen einluden. Dan erinnert sich: „Wir waren Fans der Spiele von Activision, deshalb einigten wir uns schnell, dass wir uns ihnen anschließen wollten."

Dan war einer von fünf Entwicklern, die in Activisions neuem Büro an der amerikanischen Ostküste arbeiteten – genauer gesagt in Glen Rock, New Jersey. Alle fünf hatten freie Hand bei der Umsetzung ihrer Spielideen. „Ich war mit der grafischen Darstellung von *Crackpots* schon recht zufrieden, als Dave bei uns vorbeischaute", erzählt Dan. „Er meinte, dass der Bordstein am Fuß des Gebäudes die falsche Farbe habe." Der Hintergrund: Parkverbotszonen sind in New Jersey gelb, in Kalifornien aber rot markiert.



» Dan (ganz rechts) mit seinem Bruder Garry (links) und dem Activision-Mitbegründer David Crane (2. v. links).



» Das Gefühl der Genugtuung, wenn ein Topf mehrere Insekten trifft!

Solche Kleinigkeiten verdeutlichen das Design-Ethos von Activision zu der Zeit. „Die Details haben *Crackpots* letztlich ausgezeichnet", sagt Dan. Er verweist auch auf den Effekt, mit dem getroffene Insekten vom Bildschirm verschwinden. „Wir mussten ein wenig an der Farbpalette schrauben, um ihn hinzubekommen."

Während Dan eigentlich Spinnen designt hatte, die über das Gebäude herfallen, bezeichnete die Marketing-Abteilung von Activision die Insekten als „Kanalwanzen". Schließlich krabbelten sie aus dem Gully am unteren Bildschirmrand hervor …



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CRYSTAL CAVERNS
PLATTFORM: APPLE II, COMMODORE 64
JAHR: 1982

DAN KITCHEN'S TOMCAT: THE F-14 FIGHTER SIMULATOR (IM BILD)
PLATTFORM: ATARI 2600, ATARI 7800
JAHR: 1989

GHOSTBUSTERS II
PLATTFORM: NES
JAHR: 1990



» Bei über 75.000 Punkten gab es ein Abzeichen.



» Mehr als sechs Wanzen verträgt das Stockwerk nicht.



» Dan spielte mit dem Gedanken, auf die Atari-2600-Paddles zurückzugreifen.

»Es sind die kleinen Details, die dieses Spiel auszeichnen.«

DAN KITCHEN

Die Insekten fordern Potsy im Lauf einer Partie immer stärker. Während die schwarzen Wanzen gerade die Hauswand hinaufklettern, bewegen sich die roten schräg nach oben. Die blauen Wanzen machen immer wieder kleine Schlenker nach rechts und links und die grünen bewegen sich im Zickzack zwischen den Fenstern hin und her.

Zu Beginn eines jeden Levels stehen dem Spieler sechs „Bonuswanzen" zur Verfügung. Erreicht ein Insekt ein Fenster des Hauses, verliert er eine davon. Schaffen es sechs Insekten ins Gebäude, bricht das komplette Stockwerk zusammen. In der nächsten Runde muss man dann noch stärker auf der Hut sein, weil die Insekten einen kürzeren Weg zu den Fenstern haben.

Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung von *Crackpots*? „Es war schwer, mehrere Blumentöpfe und Insekten darzustellen, die sich alle entlang der Hausfassade bewegen", antwortet Dan. „Die Atari-Hardware konnte im Grunde nur fünf bewegliche Objekte – Sprites – darstellen. Ich musste sie über den Programmcode immer wieder neu positionieren." Activisions Devise war, dass das Spiel nicht flimmern durfte. „Wir haben Wochen damit verbracht, kleinste Bildfehler auszubügeln."

Obwohl *Crackpots* technisch überzeugte, war dem Titel kein Verkaufserfolg beschert. Er kam 1983 in den Handel und fiel somit genau mit dem Crash der Spieleindustrie in den USA zusammen. „Das Spiel hat 30 US-Dollar gekostet, während andere für zwei Dollar verkauft wurden. *Crackpots* hatte keine Chance", grämt sich Dan. „Wir haben eine Fernsehwerbung produziert. Ich bin mir jedoch nicht sicher, ob sie je ausgestrahlt wurde."

Dan blickt dennoch positiv zurück: „Wir hatten sehr viel Spaß dabei, unsere Ideen in die Tat umzusetzen – besonders auf dem Atari 2600." Nach *Crackpots* begann er mit einem Nachfolger von *Keystone Kapers*. Für das Original hatte sein Bruder verantwortlich gezeichnet. Teil 2 sollte sich an Bord einer Eisenbahn im Wilden Westen abspielen. Aufgrund des erwähnten Videospiel-Crashs stellte Dan den Titel damals aber nicht fertig. Erst im Jahr 2018 kramte er das Steckmodul mit dem unfertigen Spiel nochmals hervor, um die Entwicklung zu Ende zu bringen. „Ich halte die Namensrechte leider nicht, daher habe ich den Titel in *Gold Rush* umbenannt." Er soll im Lauf des Jahres für Atari 2600 erscheinen.

Mehr erfahrt ihr auf www.dankitchengames.com



» Die Bewegungen der grünen Wanzen sind am schwersten vorherzusagen.



KNACKPUNKTE

Die Geheimtipps für Highscore-Jäger.



SCHNELL SEIN

Je näher die Wanzen den Fenstern kommen, umso stressiger wird es für euch. Ihr solltet deshalb zusehen, die Insekten frühzeitig zu treffen.



DIE MITTE IST DICHT

Irgendwann bewegen sich die Wanzen so schnell, dass ihr nicht mehr hinterherkommt. Konzentriert euch dann darauf, drei Fenster in der Mitte zu schützen.



FARBENSPIEL

Rote Insekten landen zwei Fenster versetzt von ihrem Startpunkt. Grüne kommen letztendlich bei dem Fenster an, unter dem sie gestartet sind.

Golden Sun

DIE WELT IST EINE SCHEIBE



» **PUBLISHER:** NINTENDO CO., LTD
» **ERSCHIENEN:** 2001
» **HARDWARE:** GAME BOY ADVANCE

Von Michael Hengst

Wer an japanische Rollenspiele denkt, dem werden vermutlich die obligatorischen *Final Fantasy, Dragon Quest* und vielleicht noch *Ys* einfallen, nebst den dazu gehörigen High-End-Studios. Dabei gibt es aus dem Land der aufgehenden Sonne eine ganze Reihe von weniger bekannten Einzelspielen oder Serien, die es teilweise sogar in den Westen geschafft haben.

Einigen von diesen Kleinoden gelang sogar das Kunststück, sich in westlichen Märkten deutlich besser als im Mutterland zu verkaufen. So auch das nur für den Game Boy Advance erschienene *Golden Sun* und dessen Fortsetzung *Golden Sun: The Lost Age*. Ersteres verkaufte sich über 700.000-mal in den USA, etwa dreimal so viel wie in Japan. Der Nachfolger schnitt noch schlechter ab. Dabei ist *Golden Sun* im Grunde ein Vorbild der optischen Benutzerführung und ein spielerisches Schwergewicht. Craig Harris von IGN verkündete sogar: „*Golden Sun* ist wohl eines der besten 2D-JRPGs – auf jedem System." Spielerisch bietet das Modul allerdings eher klassische fernöstliche Rollenspielkost aus den späten 90er Jahren.

Die (flache) Welt Weyard steht am apokalyptischen Scheideweg: Vier Kristalle, die die allgegenwärtige Magie, hier Alchemie, in Zaum gehalten haben, sind von einer sinisteren Truppe gestohlen worden. Der Spieler muss aufbrechen, um die Kristalle wiederzubeschaffen und Weyard zu retten! Wie damals durchaus üblich besteht die eigene Party aus bis zu vier Charakteren, es gibt zahlreiche Labyrinthe mit jeder Menge Puzzles, obligatorische Zufallskämpfe sowie knackige Bosskämpfe und eine Vielzahl an Waffen und Gegenständen. Zudem gibt es die sogenannten Djinns – magische Wesen, die einem der Helden zugeordnet werden und dann besonders spektakuläre Fähigkeiten einsetzen können.

Der Clou: *Golden Sun* und *The Lost Age* sind praktisch ein Spiel und sollten auch nacheinander gespielt werden. Per Linkkabel (und zweitem GBA) lassen sich Daten aus dem ersten Spiel an den Nachfolger übertragen. *The Lost Age* schließt direkt an den Vorgänger an und folgt der Geschichte nun aus einer anderen Perspektive. Insgesamt sorgen beide Teile für über 80 Stunden JRPG-Vergnügen, und das auf dem Game Boy. Ursprünglich waren beide Teil als ein einziges Spiel für Nintendo N64 beziehungsweise das Diskettenlaufwerk N64-DD gedacht. Da Nintendo aber den Game Cube in der Pipeline hatte, schwenkte der Entwickler kurzerhand um.

Apropos: Bei dem Studio handelt es sich um Camelot Software Planning, das eigentlich mal ein Haus-und-Hof-Entwickler für Sega war und dort Klassiker wie *Shining in the Darkness* oder *Shining Force* entwickelte. Während das Studio an dem dritten Teil der *Shining Force*-Reihe arbeitete, der 1997 für das Sega Saturn erschien, fokussierte Sega alle Ressourcen auf das neue Flaggschiff Dreamcast und ließ das Studio ein wenig im Regen stehen – so kam es zur Trennung. Camelot wandte sich danach dem ehemaligen Mitbewerber Nintendo zu und zeichnete dann für *Mario Golf* oder *Mario Tennis* verantwortlich.

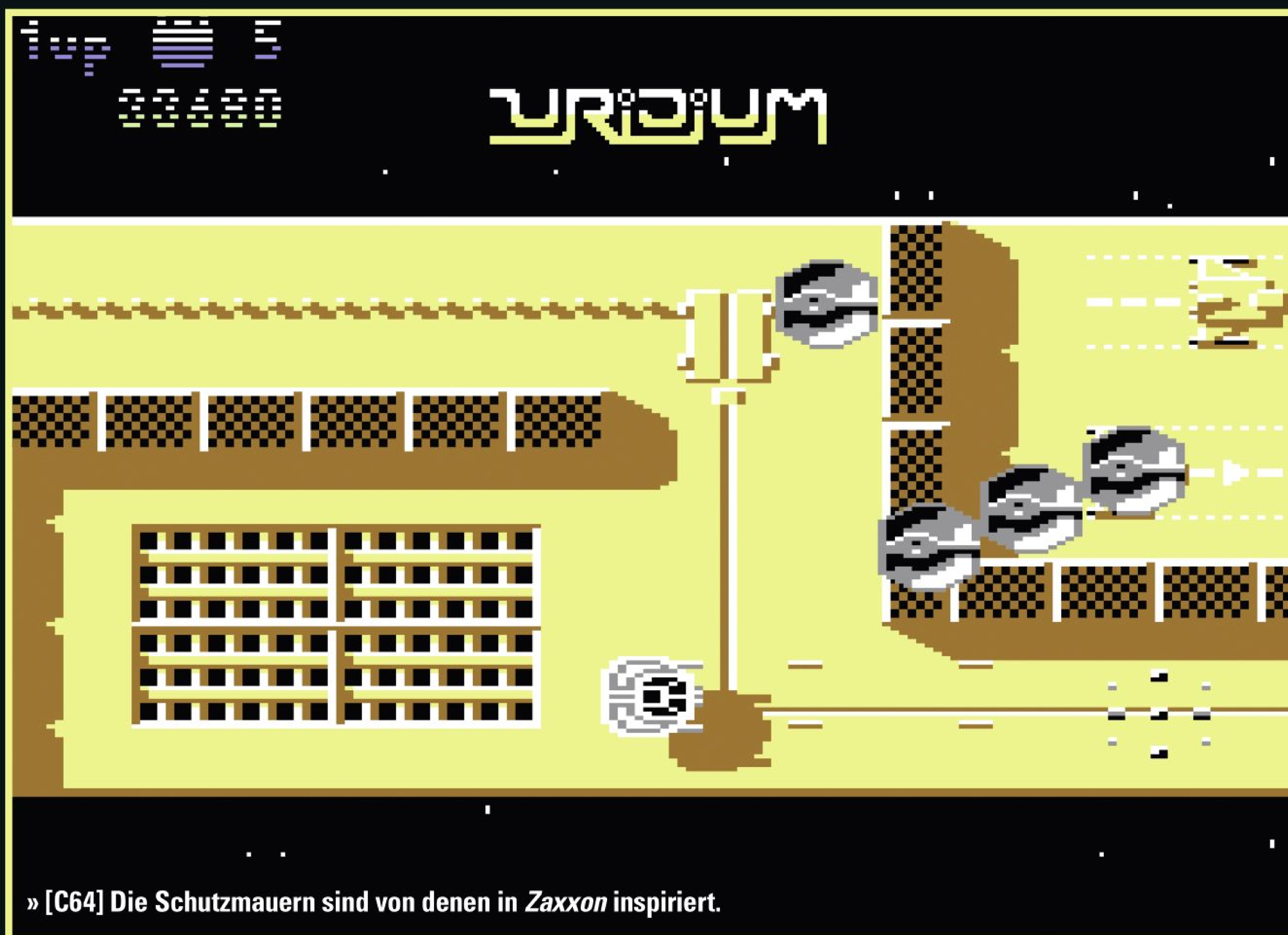
Lasst mich zu der im Eingang gelobten Benutzerführung kommen. Das gesamte Spiel wird mit Icons gesteuert, die fatal an die ersten *Shining*-Spiele erinnern. Ob Dialog-Auswahl, Kampf-Option, Item-Kauf oder Zauberspruch-Aktivierung: Das komplette Spiel funktioniert mit einem guten Dutzend liebevoll gemalter und animierter Icons. Und vor allem: Es funktioniert auch heute noch und macht immer noch Spaß! *



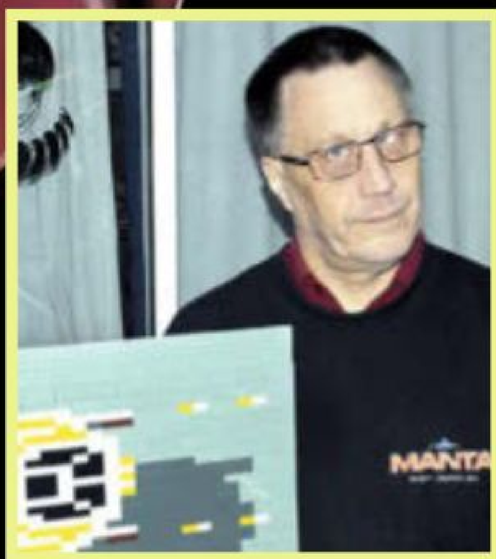


URIDIUM

Der C64-Hit wurde von Andrew Braybrooks liebsten Arcade-Shootern beeinflusst und mit einigen Folgearbeiten und vollwertigen Sequels bedacht. Andrew verrät euch vieles über die Entwicklung der Reihe.



» [C64] Die Schutzmauern sind von denen in *Zaxxon* inspiriert.


» Andrew Braybrook stand als Designer hinter drei *Uridium*-Teilen.


» Vom Graftgold-Boss Steve Turner stammt die *Uridium*-Titelmusik.


» John McMurray arbeitete an der GBA-Umsetzung von *Uridium*.

Mit *Paradroid* schuf Andrew Braybrook nicht sein erstes C64-Spiel, aber seinen ersten großen Hit auf dem System. Doch gerade weil die Faszination dieses Titels in seinem ungewöhnlichen Gameplay lag, wollte er nicht einfach einen verbesserten Nachfolger entwickeln. Stattdessen erdachte er ein Design um die Zerstörung der Raumfrachter herum. Allerdings änderte er diesen Ansatz schon bald. „Ich wollte für *Uridium* riesige Schiffe als Gegner. Die Frachter aus *Paradroid* waren aber nicht sonderlich groß. Du könntest in wenigen Sekunden von einem Ende zum anderen laufen, aber es sollte ja in einem Raumjäger mehrere Sekunden dauern, um ein *Uridium*-Schlachtschiff entlangzufliegen.“

Viel Inspiration erhielt Andrew bei seinen Spielhallen-Besuchen. Besonders die Optik des vertikalen Shoot-em-up *Star Force* fiel ihm auf, wie auch die Mechaniken von *Defender* und *Zaxxon*. „Ich spielte viel *Star Force*. Man steuerte ein weißes Schiff, und die grau schattierten Hintergründe machten die Grafik ziemlich schick. Vermutlich war das ein Einfluss auf *Uridiums* helle Gegner-Schiffe“, mutmaßt er. Von *Defender* übernahm er das Prinzip, jederzeit umdrehen und in die andere Richtung fliegen zu können, so schnell man wollte.

Doch auch von einem ganz anderen Medium ließ sich Andrew inspirieren, auch wenn er schnell klarstellt, dass das Design des Manta-Schiffs des Spielers zuallererst praktischer Natur war. „Die Spielergrafik sollte durch die weiße Farbe herausstechen, die Ähnlichkeit zu Han Solos *Star-Wars*-Schiff war keine Absicht. Der Manta ist ein Einsitzer, also kein Vergleich zum Millennium Falcon.“

Eine weitere Designentscheidung sollte es dem Spieler erschweren, über die Decks der riesigen Weltall-Schlachtschiffe zu fliegen: „Die Wandhindernisse waren definitiv von *Zaxxon* beeinflusst. Ich wollte sie vom ersten Tag an, um den Spielern beizubringen, nicht mit Höchstgeschwindigkeit durch die Levels zu rauschen. Sie mussten durch Kanäle fliegen und deshalb ihre Geschwindigkeit verringern, was das Risiko erhöhte, von Feindjägern getroffen zu werden.“

Im Gegensatz zu *Zaxxon* sollte man in *Uridium* aber nicht einen Hindernisparcours bewältigen: Der Spieler musste eine bestimmte Anzahl an Gegnerwellen besiegen, bevor er auf der Landebahn des jeweiligen Großkampfschiffs landen durfte. So musste man den rechten Moment abpassen und landen, ohne abgeschossen zu werden. Dadurch wurde dann das aktu- ▶

» Die Mauern waren definitiv von *Zaxxon* beeinflusst. Ich wollte sie, um den Spielern beizubringen, nicht mit Höchstgeschwindigkeit durch die Levels zu rauschen. «

ANDREW BRAYBROOK



»Ich fand *Uridium* etwas zu leicht, also wurden die Schiffe in *Uridium Plus* etwas zäher. Außerdem durfte man jederzeit landen.«

ANDREW BRAYBROOK

elle Dickschiff gesprengt, und der Weg zum nächsten Level war frei.

Außerdem konnte man die Aufbauten der Schlachtschiffe zerstören, wodurch ein indirektes Ziel entstand: So viele Punkte wie möglich zu sammeln. Andrew verbiss sich aber die Idee, die Zerstörung der Umgebung als essenzielles Ziel festzulegen: „Es wäre frustrierend gewesen, wenn man in den schwereren Levels noch einmal zurück hätte müssen, nur weil man einen Turm verpasst hatte."

Für ein fieses Feature war noch genug Speicher da: die „Uridiminen", explosive Geräte, die nach ihrer Aktivierung dem Manta bis zu ihrer Detonation folgten. Der Algorithmus war Andrew zufolge ziemlich simpel: „Sie beschleunigten auf den x- und y-Achsen separat auf den Spieler zu. Das war ein guter Weg, um den Algorithmus einfach zu halten, denn die Scrolling-Routine fraß fast die gesamte CPU-Zeit. Die Minen waren vorhersehbar und du konntest ihnen leicht entgehen, sie haben aber deine Zeit und Aufmerksamkeit beansprucht."

Neben den Großkampfschiffen musste Andrew auch gegnerische Schwadronen designen, die zwar unterschiedlich, aber im gleichen Design seien sollten. Bei den Schlachtschiffen geschah dies ganz automatisch, weil sie aus Umgebungsbauteilen zusammengesetzt wurden. Er versah die Grundsteine einfach mit mehr Details, Zielen, Dekorationen und Mauern. „Die Levels wurden in einem kleinen Zeitrahmen erstellt, ich hatte also keine Zeit, mir alle zu merken. Kein Design war von einem anderen beeinflusst."

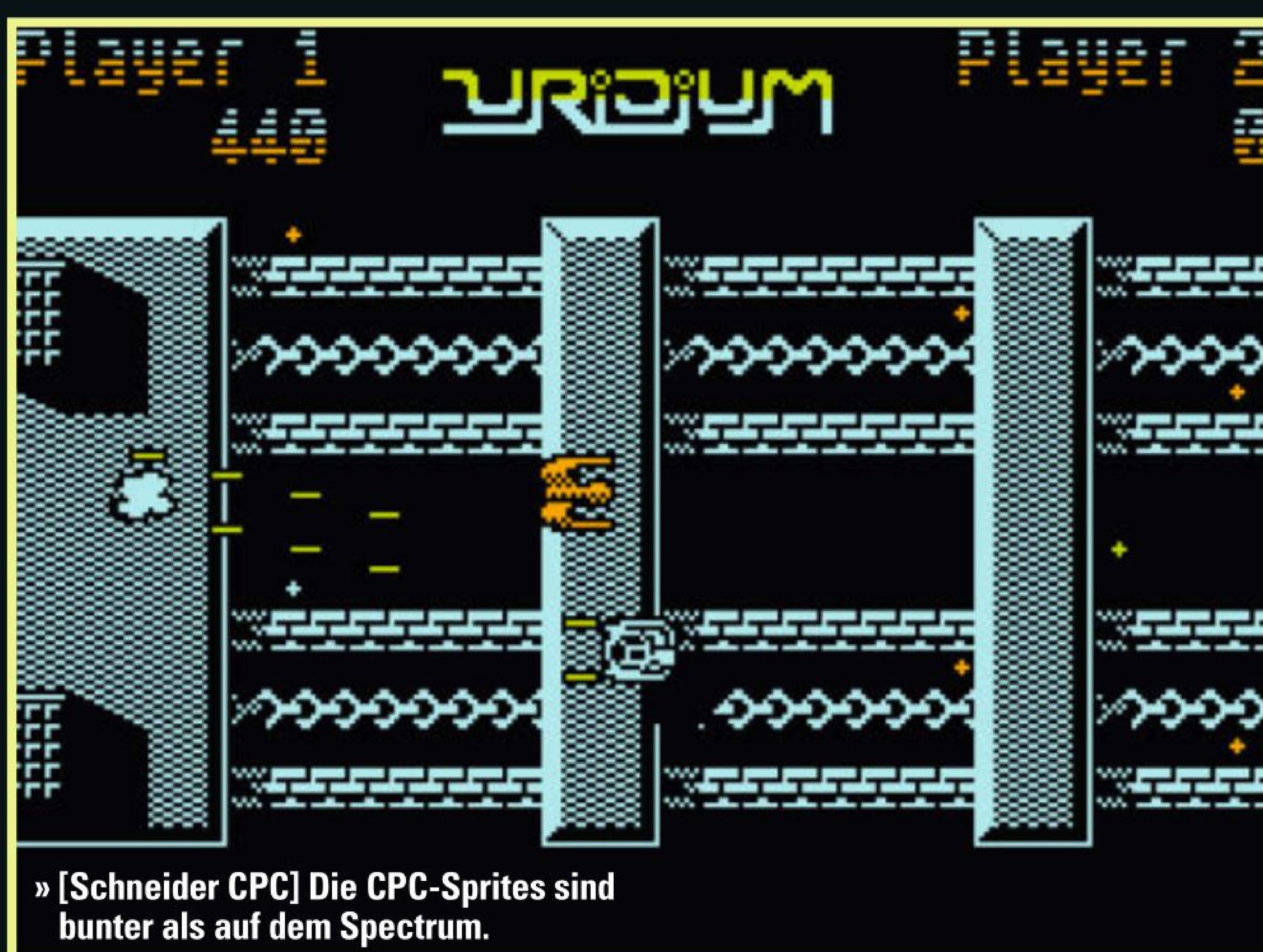
Als er fertig war sortierte Andrew seine Schlachtschiff-Designs nach Schwierigkeit. „Es musste eine nach oben gehende Kurve im Schwierigkeitsgrad geben. Die Herausforderung wurde vor allem von der Zahl der Mauern bestimmt, da sie den Spielern einschränkten. In den letzten Levels mussten die Spieler den Manta auf die Seite drehen, um durchzukommen. Zum Richtungswechsel war es aber nötig, wieder normal zu fliegen, was wahrscheinlich in einem Crash endete. Der Spieler musste also extrem konzentriert sein."



» [C64] Die zielsuchenden Uridiminen waren eine ungewöhnliche Idee.



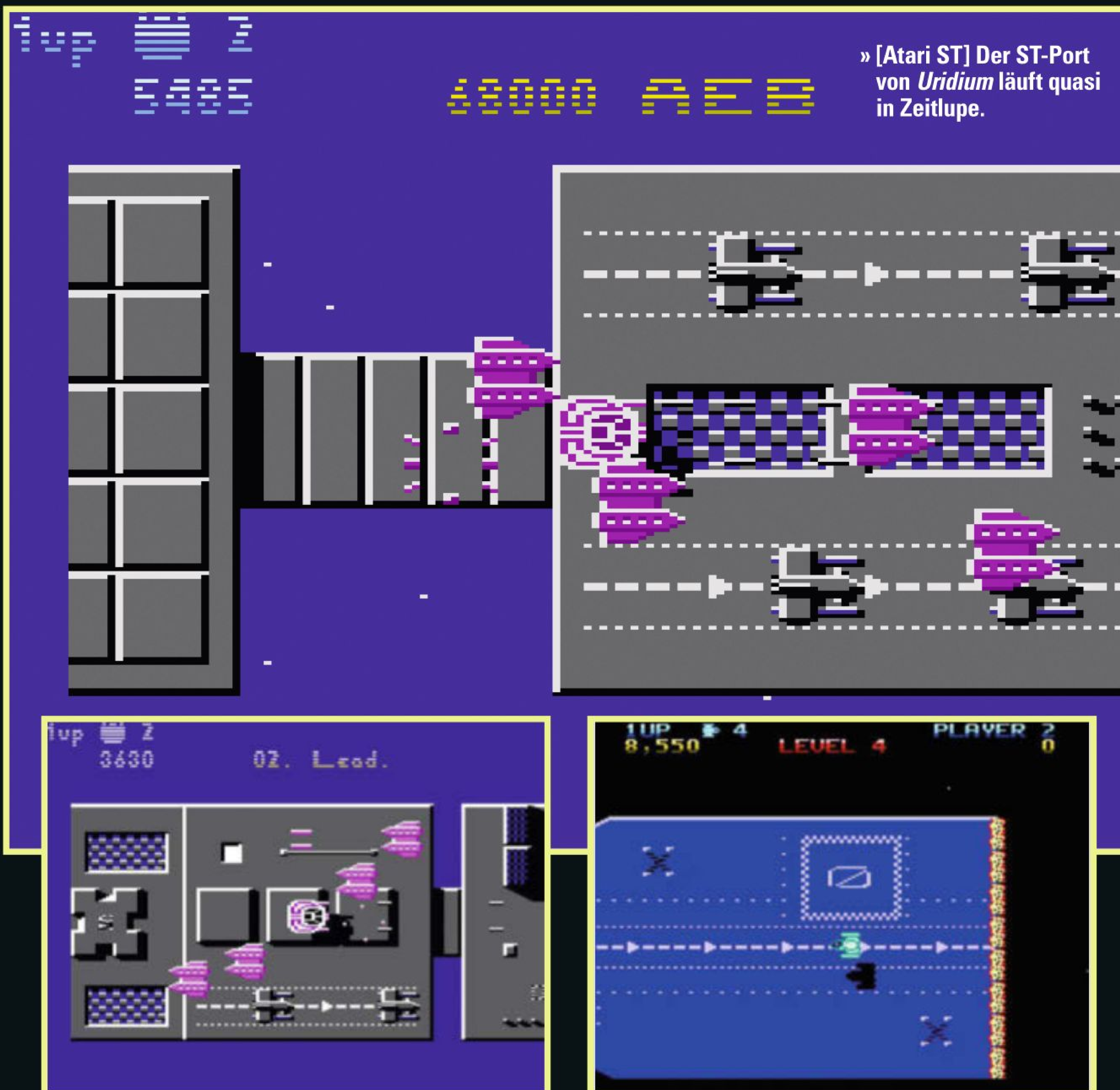
» [ZX Spectrum] Die Schlachtschiffe weichen deutlich vom C64-Original ab.



» [Schneider CPC] Die CPC-Sprites sind bunter als auf dem Spectrum.



» [BBC] Auf dem BBC fallen die Sprites etwas klotzig aus.



» [Atari ST] Der ST-Port von *Uridium* läuft quasi in Zeitlupe.

» [PC] Auch der PC-Port läuft nicht schnell genug.

» [NES] *The Last Starfighter* enthält keinerlei Verbesserungen.

Uridium kletterte nach der Veröffentlichung in den Charts schnell nach oben, zu Andrews Bedauern gab es in der Folge aber auch viele Klone. Er erinnert sich: „Wir haben sogar rechtliche Hilfe eingeholt, der Anwalt sagte jedoch, dass es ein schwieriger Fall werden würde, wenn niemand meinen Code verwendet hätte. Ich war umso heißer darauf, *Uridium Plus* zu machen, damit die Leute weiterhin das Original und kein Imitat spielen würden."

Uridium Plus war eine erweiterte Version des ersten Teils, es bot neue Schlachtschiffe, war schwerer und stellte außerdem eine Spielmechanik des ersten Teils auf den Kopf. „Ich fand *Uridium* etwas zu leicht, also wurden die Schiffe in *Uridium Plus* etwas zäher. Je weiter man im Level war, desto voller wurden sie mit Gegnern und Stationen, die Uridiminen produzierten. Außerdem durfte man jederzeit landen, was aber weniger Punkte brachte. Und es gab Extraleben. Die ‚Jetzt landen!'-Anzeige sollte in *Uridium Plus* nur eine besonders starke Welle ankündigen."

Andrew entwickelte außerdem einen Commodore-128-Modus für *Uridium Plus*, der ein größeres Sternenfeld und einen besser bewaffneten Manta brachte. Wie Andrew erklärt, konnte er aber keine neuen Sprites nutzen, denn die CPU lief im Gegensatz zum C64 nur doppelt so schnell, wenn er keine Grafiken anzeigte. „Ich änderte aber das Limit der Spielerprojektile, und so hatten die Piloten Vorteile auf dem C128."

Uridium Plus war Andrews einzige selbstprogrammierte C128-Umsetzung, auch wenn er Mindscape dabei half, sein Spiel auf andere Plattformen zu konvertieren. „Ich glaube, die Geschichte hinter *The Last Starfighter* kommt daher, dass Mindscape die Verkäufe auf dem NES durch einen Filmtitel steigern wollte. Wir haben es etwas später erfahren und wussten nicht, wer wem wie viel gezahlt hatte. Abbekommen haben wir nichts!"

Während das NES-*Uridium* entwickelt wurde, arbeitete Andrew bereits an *Uridium 2* und konnte dank dessen Amiga-Exklusivität Vier-Wege-Scrolling einbauen. „Ich habe die ersten Levels absichtlich nicht sehr hoch gebaut, damit kein vertikales Scrolling nötig war", erklärt Andrew. „Spätere Abschnitte wurden etwas höher, bevor dann riesige Layouts folgten. Die Gegnerformationen versuchten auf einer Linie mit dem Spieler zu starten, so war die Action fokussierter. Durch horizontale Korridore reduzierte ich das vertikale Scrolling."

Durch die größeren Schlachtschiffe wurde es für die Spieler aber auch schwerer, die Landebahnen zu finden. Die Gra- ▶

EVOLUTIONSSTUFEN: URIDIUM PLUS

Graftgold-Chef Steve Turner über die zwei Versionen von *Uridium Plus.*

RG: Was hältst du davon, dass die versteckten Levels der Spectrum-Fassung als *Uridium Plus* in Sammlungen erschienen?
ST: Ich fand es frech, sie als neues Spiel zu veröffentlichen, und mochte Sammlungen nicht. Unsere Titel kamen zu früh in Sammlungen, und so etwas wie *Uridium Plus* wertete sie massiv auf.

RG: Wie hat die Spectrum-Version von *Uridium Plus* zu einer C64-Fassung geführt?
ST: Die einzige Verbindung war wohl, dass Hewson fragte, ob wir einen C64-Port machen könnten. Wir sagten ja und fragten, ob es sich lohnen würde. Andrew hielt es vermutlich für spitze, da er seine Spiele immer überarbeitete.

RG: Wurde die C64-Fassung davon beeinflusst, dass sie Teil eines Pakets war?
ST: Ich sagte Andrew, dass sie nicht viel Zeit kosten durfte. Er entgegnete, dass er nur ein paar Tage brauchen würde, wenn es keinen neuen Code gäbe, und ich habe zugestimmt.

RG: Warum war das *Uridium Plus/Fast Paradroid*-Paket für den C64 so lukrativ?
ST: Aufgrund des Doppelpacks bekamen wir keine verwässerten Lizenzgebühren. Weil wir die Kosten der Entwicklung bei den Erstveröffentlichungen eingenommen hatten, machten wir zudem nur Profit damit.



EVOLUTIONSSTUFEN:
THE LAST STARFIGHTER

Graftgold-Gründer Steve Turner über das NES-*Uridium.*

RG: Warum hat Mindscape *Uridium* in *The Last Starfighter* umbenannt?
ST: Lizenzen wurden erst nach Filmstart verfügbar und Lizenzspiele brauchten viel Entwicklungszeit. Publisher wollten die Titel aber verkaufen, solange der Film noch aktuell war. Ich denke, daher kam die Entscheidung.

RG: Wie viel Mitspracherecht hatte Graftgold?
ST: Ich erinnere mich nicht, wegen irgendetwas gefragt worden zu sein, wir mochten aber einiges nicht. Das Schiff wurde durch eine nicht so schöne Grafik ausgetauscht. Auch die Explosionen, besonders der Schlachtschiffe, waren nicht hübsch.

RG: Was hätte Graftgold anders gemacht?
ST: Wir hätten den NES-Port innerhalb weniger Tage lauffähig gehabt. Dann hätten wir die Möglichkeiten der Konsole ausgenutzt und das Spiel verbessert. Den zweiten Schritt hat sich Mindscape wohl gespart.

RG: Wie bewertest du *The Last Starfighter* und Mindscapes andere Ports?
ST: Immerhin war die Framerate bei *The Last Starfighter* gut, die anderen Fassungen waren schrecklich langsam, was das Spiel komplett veränderte. Man musste die Geschwindigkeit an die des Systems anpassen, das hat Mindscape auf DOS und dem Atari ST nicht geschafft.





» [C64] In *Uridium Plus* braucht man keine Landefreigabe.

» [Amiga 1200] Der Mayhem-Modus von *Uridium 2* bietet mehr Gegner und Geschosse.

» Ich mochte die zielsuchenden Raketen in *Slap Fight* sehr gerne, sie waren aber etwas zu stark. Deshalb ist die Munition der Extra-Waffen in *Uridium 2* begrenzt.« ANDREW BRAYBROOK

fikdesigner freuten sich laut Andrew über die komplexeren Layouts. Durch schwer passierbare Abschnitte musste man sich regelrecht den Weg suchen. Und auch auf der Oberfläche war durch Fahrzeuge und Lasergeschütze deutlich mehr los.

Um diese vielen Möglichkeiten, draufzugehen, zu kompensieren, baute Andrew eine Möglichkeit für die Spieler ein, die frühzeitige Landeerlaubnis zu erhalten. „Die ‚Lande jetzt!'-Meldung wurde vorzeitig aktiviert, wenn du genug Victory Points durch das Zerstören einer kompletten Gegnerwelle oder den Abschuss von bestimmten anderen Zielen erhalten hast. So hatten die Spieler mehr Optionen, *Uridium 2* auf ihre Weise zu anzugehen. Und durch die Zerstörung der Schlachtschiff-Teile fühlte sich das Spiel einheitlicher an."

Im Gegensatz zur Kanone des Mantas aus dem ersten Teil gab es in *Uridium 2* nun auch Power-ups. „Ich mochte die zielsuchenden Raketen in *Slap Fight* sehr gerne, sie waren aber etwas zu stark. Deshalb ist die Munition der Extra-Waffen in *Uridium 2* begrenzt. Mit den Lasern baute ich eine Hommage an *Defender* ein. Und die nach vorne schießenden Torpedos und das Visier waren von einem anderen meiner Favoriten inspiriert, *Xevious*. Außerdem bezogen sie sich auf einen der gescheiterten Waffenmodi in *Paradroid*."

Das Radar von *Uridium 2* wurde von *Morpheus*, einem weiteren C64-Titel von Andrew, beeinflusst: „Ich habe die Sprite-Koordinaten geteilt und Pixel in kleinen Blöcken für das Radar eingezeichnet. Das Radar von *Uridium 2* zeigt das Schlachtschiff-Layout und gegnerische Schiffe als Blöcke. Ich dachte aber, dass das Spiel dadurch zu leicht würde, und habe deshalb Störsender eingebaut. War einer in Reichweite, wurde das Radar von Interferenzen überzogen, zwei haben es sogar komplett deaktiviert. Wenn du sie abgeschossen hast, funktionierte dein Radar wieder."

Nicht alle Ideen schafften es in *Uridium* und seine Nachfolger, konkret hat es ein „Spiel im Spiel" erwischt. Andrew plante ursprünglich eine Sequenz wie in *Paradroid*, bei der die Spieler sich nach der Landung durch das aktuelle Schlachtschiff kämpfen sollten, um den Reaktorkern zu zerstören. Aber er entschied sich dann doch dagegen: „Diese Seitwärts-Scroll-Abschnitte hätten das Spiel nur verkompliziert." Im fertigen Spiel geschah die Sprengung dann kurz nach der Landung automatisch.

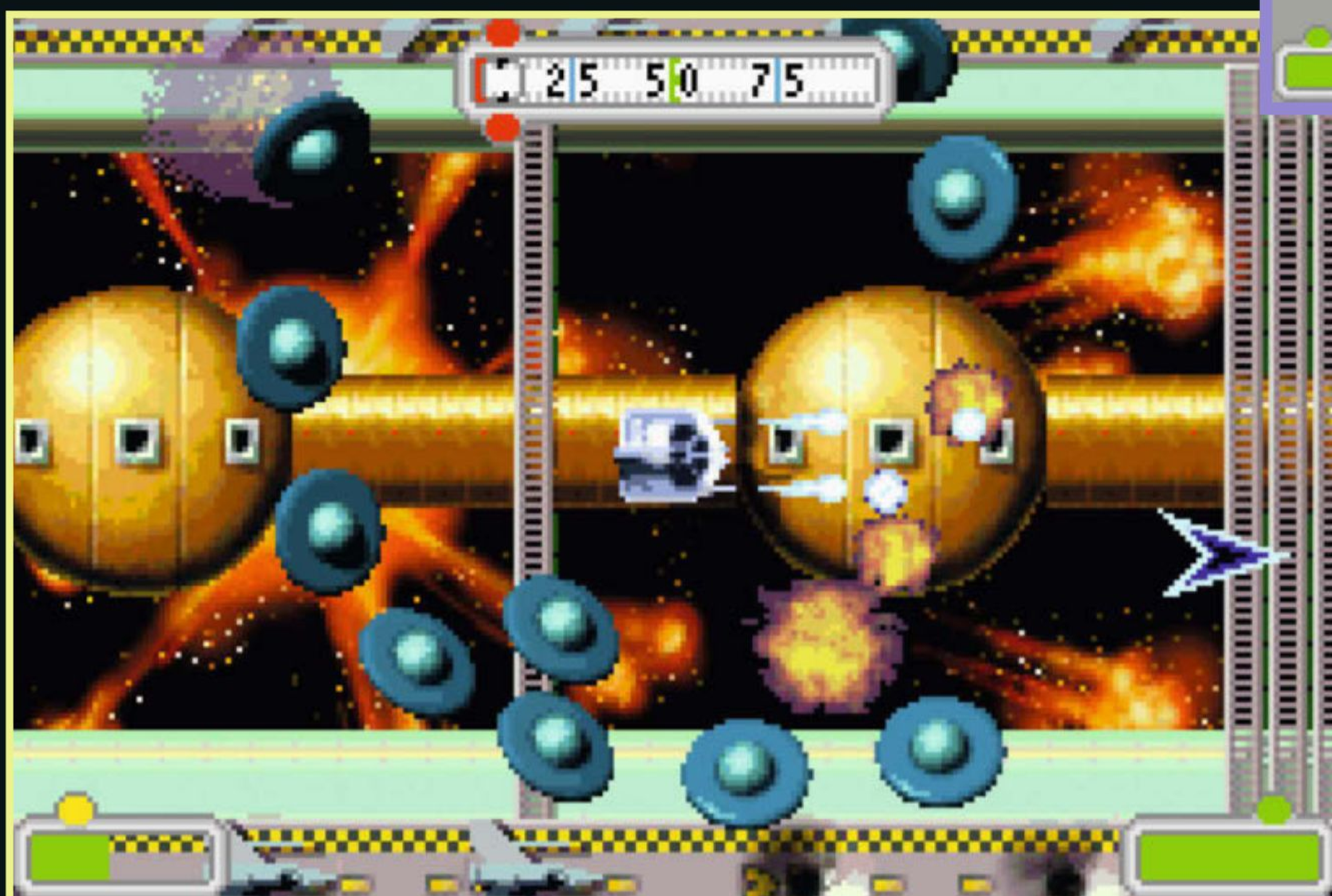
Nur auf dem Amiga 1200 stand der Mayhem-Modus zur Verfügung. Das hing mit einer Mechanik zusammen, die die Anzahl der Objekte auf dem Bildschirm beschränkte, allerdings nur auf dem normalen



» [Amiga] *Uridium 2* scollt zunächst nur horizontal, später aber auch vertikal.



» [Amiga] In *Uridium 2* könnt ihr auch im Koop in den Kampf ziehen.



» [GBA] In *Uridium Advance* müsst ihr den Power-ups hinterherjagen.

Amiga, nicht auf dem A1200. „Speicher war kein Problem und ich hatte Rauchspuren hinter den zielsuchenden Raketen, das konnten wir uns auf dem Standard-Amiga nicht leisten."

Die Arbeiten an verbesserten Versionen von *Uridium 2* folgten nach der Veröffentlichung. Eine Fassung speziell für den A1200 mit verbesserter Grafik war fertig, ist aber nie in die Läden gekommen. Auch die CD32-Portierung wurde nie vollendet. Laut Andrew hing das mit den schwachen Verkäufen auf der Hauptplattform Amiga zusammen. „Ich bin deshalb noch immer verärgert. Uns ging die Entwicklungszeit aus, da das Hauptspiel deutlich länger gebraucht hatte, als wir erwartet hatten."

Eine Dekade später wollte der neue Rechteinhaber der Reihe, Jester Interactive, Andrews Serie auf dem Gameboy Advance fortführen. Zwar wurde das fertige Spiel nie veröffentlicht, Andrew konnte es aber kürzlich sehen. Er führt aus, warum er nicht beteiligt war: „Bei einem solchen Projekt hätte man vor dem Start einsteigen müssen, zu mir wurde aber kein Kontakt gesucht. Die technischen Möglichkeiten des Gameboy Advance finde ich aktuell sehr interessant. Es wirkt, als hätte er viel Grafikpower, und ich muss mir *Uridium Advance* genauer ansehen."

Auf die Frage, wie ein modernes *Uridium* aussehen könnte, hat Andrew zwar interessante Ideen, große Hoffnungen auf ein Revival sollte man sich aber nicht machen. Der Entwickler fasst zusammen: „Du müsstest mit allem starten, was nicht eingebaut wurde. Ich habe einige interessante moderne Variationen gesehen, ich wage aber zu sagen, nichts mit der Geschwindigkeit und Finesse von *Uridium*. Ich stelle mir oft vor, wie das Spiel aus der Sicht des Piloten wäre, aber die Entwicklung von *Uridium 2* hat sehr lange gedauert und ich könnte ein solches Projekt nicht noch einmal machen." 



EVOLUTIONSSTUFEN:

URIDIUM ADVANCE

John McMurray denkt zurück an das unveröffentlichte GBA-Spiel.

RG: Warum hat Tin Tiger *Uridium Advance* für Jester Interactive entwickelt?
JM: Wir waren nur zu dritt und konnten uns keine hohen Ziele stecken. Steve Cain kannte sich gut mit 2D-Grafiken aus, also lag ein GBA-Spiel nahe. Wir hatten Verbindungen zu Jester und bekamen das Angebot.

RG: Was unterschied *Uridium Advance* von *Uridium*?
JM: Die tödlichen Strukturen wurden umgehbar, ich wollte mich auf Geschwindigkeit fokussieren. Es gab auch Power-ups, die der Spieler fangen musste. Außerdem mussten Teile der Schlachtschiffe mit Bomben zerstört werden.

RG: Wie hat *Uridium 2* die Schlachtschiffe von *Uridium Advance* beeinflusst?
JM: Ich habe *Uridium 2* nie gespielt, das vertikale Scrolling machte die Levels einfach weitläufiger. Du hattest mehr Platz zum Manövrieren und zur Erkundung bei der Suche nach den zu zerstörenden Objekten.

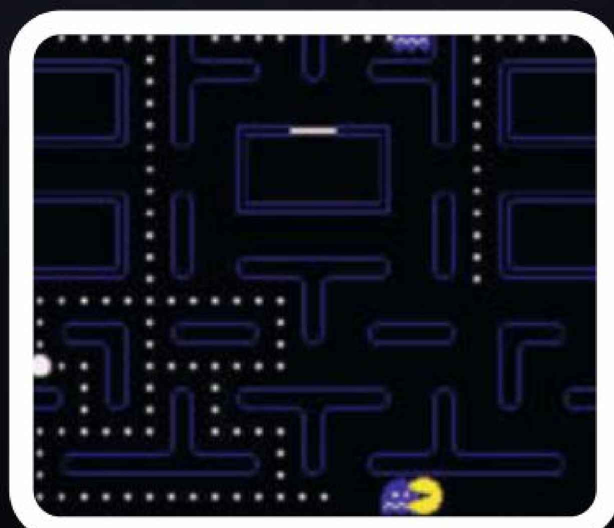
RG: Wie fertig war *Uridium Advance* und wie denkst du heute darüber?
JM: Es war fertig, aber etwas zu klein für ein Vollpreisspiel. Daher rührte wohl auch die Idee, es in einem Paket mit *Paradroid* zu vermarkten. Es ist schön, dass sich noch jemand an *Uridium Advance* erinnert, es ist viel Arbeit hineingeflossen.

Die 1980er

EIN JAHRZEHNT NEUER HORIZONTE UND KÜNSTLERISCHER AMBITION – WIR FASSEN DIE HIGHLIGHTS AUS SPIELESICHT ZUSAMMEN.

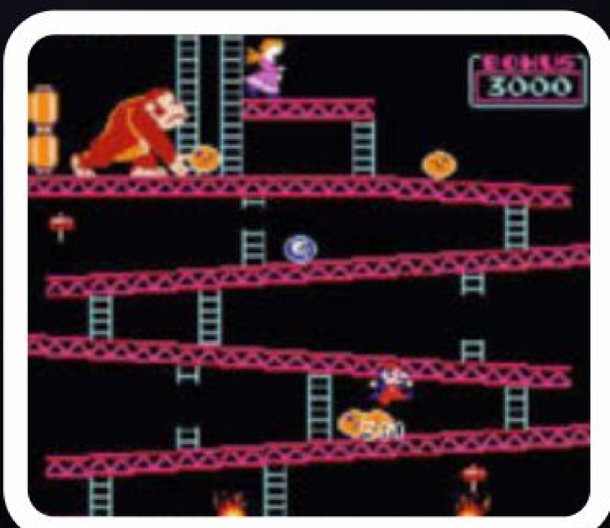
In den 80er Jahren blühten Spiele als kreatives Medium auf. Mit der Hardware-Leistung wuchs auch die Tiefe beim Erzählen von Geschichten. Während immer mehr Heimcomputer-Modelle auf den Markt drängten, wuchs auf Konsolenseite eine Generation bis heute berühmter Maskottchen wie Bomberman, Dizzy und Mega Man heran. Gegen Ende des Jahrzehnts ersetzte dann 16-Bit endgültig 8-Bit, gab es detaillierte 2D-Szenen, animierte Hintergründen und vielstimmige Begleitmusik.

WICHTIGE SPIELE DES JAHRZEHNTS



1980
PAC-MAN

Als eines der ersten Gaming-Maskottchen erlangte Pac-Man Berühmtheit und inspirierte zu Musik, Cartoons und Waren aller Art. Auch das Spieldesign von Namco war großartig: Eine Power-Pille zu knabbern und so kurzzeitig vom Gejagten zum Geisterjäger zu werden fühlt sich bis heute toll an.



1981
DONKEY KONG

Nintendos Arcade-Hit war ein Pionier des Plattformspiels und etablierte zwei bis heute berühmte Figuren: Donkey Kong und Mario. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist berüchtigt, trotz seines Alters existiert immer noch eine große, kompetitive Fan-Szene.



1982
PITFALL!

Das Plattformspiel von David Crane war ein Riesenerfolg. Es nutzte die Atari-2600-Hardware vorbildlich und motivierte bis zum letzten Screen. Im Gegensatz zu vielen anderen frühen Hits wurde aus Pitfall Harry jedoch nie eine Ikone.



1983
DRAGON'S LAIR

Dieses LaserDisc-Arcade-Spiel war ein interaktiver Don-Bluth-Animationsfilm. Die Leute wurden von der Zeichentrick-Grafik überwältigt und nahmen *Dragon's Lair* seine primitive Spielmechanik nicht weiter krumm. Es gilt deshalb als Urvater moderner Quick Time Events.



1984
ELITE

David Braben und Ian Bell schufen mit diesem Weltraum-Actionspiel einen ersten Eindruck der grenzenlosen Freiheit, die Computerspiele ermöglichten. Der Spieler durfte frei in acht Galaxien herumfliegen und konnte Geld als Händler oder Freibeuter verdienen. Viele Jugendliche spielten Elite stunden-, tage-, wochenlang.

1980
Doug und Gary Carlston starten Brøderbund Software mit *Galactic Empire* für RS-80. Das Studio wird für seine 8-Bit-Spiele bekannt.

1980
Phoenix kommt in die Spielhallen, es ist eines der ersten Werke mit Endgegnern. Erschien 1982 für Atari 2600.

1980
Der Dungeon-Crawler *Rogue* erscheint. Er begründet das Genre der „Roguelikes".

1980 JANUAR
Der Sinclair ZX80 wird veröffentlicht. Einer der ersten Computer, die weniger als 100 Euro kosteten.

1980 FEBRUAR
HAL Laboratory wird von Mitsuhiro Ikeda gegründet und später berühmt für die Serien um Kirby und Mother.

DIE 80ER …

VON TRIP HAWKINS ERZÄHLT

Der EA-Gründer über das Jahrzehnt, in dem Spiele zu Kunst und echtem Business wurden.

Trip glaubte an Videospiele als Kunstwerk. Die hohen Kosten für Arcade-Spiele hielten Videospiele jedoch von den Wohnzimmern fern, und die niedrigen Kosten für Konsolen schränkten ihre Leistung ein. „Schon damals war ein 8-Bit-Heimcomputer wie der Apple II viel leistungsfähiger", erklärt er. „Ich war Anfang der 80er bei Apple. Wir haben mit unseren 16-Bit-Prototypen ganz erstaunliche Dinge gemacht. Zu diesem Zeitpunkt wurde mir klar, dass Software einmal zu mehr nutzen würde, als nur die Zeit totzuschlagen. Ich wusste, dass die Branche in die Fußstapfen Hollywoods treten würde, und machte mich daran, ein New Hollywood zu schaffen."

Er schuf sein New Hollywood auf der Grundlage von zwei Prozessoren. „Der 6502 spielte überall eine Rolle, vom Apple II über den C64 bis zum NES. Der 68000 war im Mac, Amiga, Atari ST, Sega Mega Drive und vielen Münzautomaten verbaut", erklärt Trip. „Bei EA machte der 6502 Umsatz, während der 68000 die nächste Technologiestufe darstellte."

Das wohl größte Risiko für EA bestand darin, ein eigenes Vertriebsnetz aufzubauen. „Ich musste kreativ denken", resümiert Trip. „Wir brauchten mehr Spiele als andere, um unseren Verwaltungsapparat zu bezahlen." EA dachte quer, kaufte Fremdmarken, richtete interne Studios ein. Tim Mott gewann den Eindruck, das Entwicklungswerkzeug *Deluxe Paint* könne auch für Endkunden ein großartiges Produkt sein. Und schon begründete EA eine ganz neue Kategorie von Software für Verbraucher.



Das *Pinball Construction Set* war ein großer Erfolg. Es funktionierte frei nach dem WYSIWYG-Prinzip („Was du siehst, bekommst du auch"), eine Eigenschaft, die selbst Texteditoren erst mühsam erlernen mussten. Damit war das Konzept des spielergenerierten Inhalts geboren. Bei EA folgten *Music Construction Set*, *Adventure Construction Set*, *Racing Destruction Set* und diverse andere. „Ich habe *Archon* und *M.U.L.E.* geliebt, weil sie die Geburtsstunde des Social Gaming waren", sagt Trip. „Flugsimulatoren und *Sim City* haben bewiesen, dass Videospiele einen leistungsstarken, interaktiven Bildungswert besitzen." Doch woran hängt Trips Herz am meisten? „*EA Sports* war für mich persönlich der bedeutendste Durchbruch, da es meine wahre Leidenschaft war."



1985

SUPER MARIO BROS

Nintendos Plattformabenteuer schlug ein wie eine Bombe. Sein Leveldesign war herausfordernd, aber fair. Die Grafik und Musik waren exzellent, es steckte voller Geheimnisse. Am meisten aber glänzte die Steuerung: präzise, genau, beweglich.



1986

OUT RUN

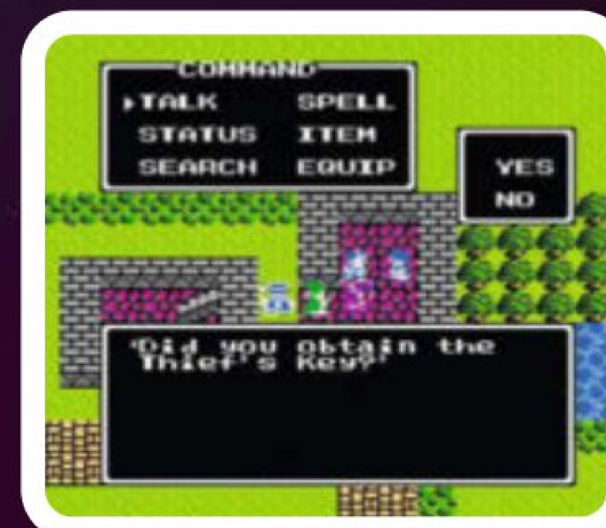
Segas meisterhaftes Rennspiel war einer der besten Arcade-Simulatoren der Dekade. Die skalierenden Sprites sorgten für offene Münder und die Musik für bleibende Erinnerungen.



1987

DUNGEON MASTER

Das bahnbrechende Rollenspiel von FTL Games kombinierte atmosphärische 3D-Dungeons mit Echtzeitelementen und wurde so zu einer der faszinierendsten Erfahrungen der 16-Bit-Ära. Eine Welle von Klonen folgte, etwa *Bloodwych*, *Chaos Strikes Back*, *Black Crypt* und *Eye of the Beholder*.



1988

DRAGON QUEST III

Die JRPG-Serie von Enix ist eine der ältesten des Genres. Dieser Teil bot erstmals Tag-Nacht-Zyklen, flexible Zusammenstellung der Gruppe und eine offenere Spielwelt. In Japan war *DQ3* ein kulturelles Phänomen: Am ersten Tag verkauften sich über eine Million Exemplare.



1989

POPULOUS

In Bullfrogs Strategie-Klassiker galt es, mehr Gläubige dadurch zu gewinnen, dass man Land ebnete und größere Gebäude ermöglichte. So wuchsen die eigenen göttlichen Kräfte und man konnte die Anhänger des Konkurrenzgotts ohne Gnade mit Katastrophen niedermetzeln.

1980 APRIL Der erste von vielen Game & Watch-Handhelds namens Ball wird von Nintendo veröffentlicht.

1980 MAI Die Oxford-Absolventen Tony Milner und Tony Baden gründen den 8-Bit-Entwickler Bug-Byte.

1980 MAI Namco veröffentlicht *Puck-Man* in Japan, im Oktober des Jahres unter dem Namen *Pac-Man* in den USA.

1980 JUNI Commodore veröffentlicht den 8-Bit-Homecomputer VIC-20 – in Deutschland wegen Aussprache-Doppeldeutigkeit VC-20 genannt.

1980 JULI Dave Theurers *Missile Command* zieht in den Spielhallen Vergleiche mit dem realen Kalten Krieg.

DER WILDE WESTEN











Foto: © Ruben de Rijcke

Die Vielfalt der Computer- und Videospiele explodierte in den 80ern förmlich. Während Heimcomputer boomten, nahm man im Westen Konsolen nach dem großen Crash zunächst weniger wichtig – das rief japanische Wettbewerber wie Nintendo auf den Plan. Als das Jahrzehnt zu Ende ging, begannen die Konsolenhersteller, Handhelds zu veröffentlichen. Für Videospiele war das quasi dasselbe wie Sonys Walkman für die Musik. Wir geben euch einen (unvollständigen!) Überblick über die Plattformen der 80er.

1. MASTER SYSTEM

Sega, 1985

Hieß in Japan Mark III. Galt als Weiterentwicklung der SG-1000-Linie und war ein Quantensprung. Es war bei den Spielern beliebt, vor allem wegen der Umsetzungen von Arcade-Spielen wie *Out Run*. Dennoch hatte Sega Schwierigkeiten, Drittanbieter dafür zu gewinnen. Die starke regionale Unterstützung machte das Master System zu einem Favoriten der europäischen und südamerikanischen Spieler. Dort existierte es auch am längsten.

2. PC

IBM, 1981

Die IBM-Hardware-Spezifikation für den ursprünglichen PC war offen. So war es für konkurrierende Hersteller unglaublich einfach, Klonsysteme zu erstellen, die das MS-DOS-Betriebssystem von Microsoft verwendeten. Die einzige proprietäre Komponente des PC war das BIOS, das bald via Retro-Engineering „geknackt“ wurde. Durch die rasche Verbesserung der zunächst bemitleidenswerten Grafik schafften es die PCs bald, andere Heimcomputer zu überholen, und wurden in den 90ern zur dominierenden Spieleplattform. Und obwohl sich seitdem Hardware und Betriebssysteme gewaltig entwickelt haben: Auch heute spielt man im Prinzip noch auf IBM-Maschinen …

3. ZX SPECTRUM

Sinclair Research, 1982

Frühe Heimcomputer von Sir Clive Sinclair waren aufgrund ihres niedrigen Preises erfolgreich. Die Einführung von Farbgrafik machte den ZX Spectrum zum Hit. Das System wurde in Großbritannien und anderswo in Europa populär, auch wenn es in Deutschland ein Exot blieb. Hier war es der C64, den Eltern ihren Kindern kaufen mussten, damit sie „ihre Hausaufgaben besser machen konnten“ – in Großbritannien war es eben der Spectrum. Dort blieb er bis in die frühen 90er beliebt.

4. COMMODORE 64

Commodore, 1982

Nach dem Erfolg des VC 20 auf dem Heimcomputer-Markt entwickelte Commodore den rundum potenteren Nachfolger, der zum meistverkauften Heimcomputer aller Zeiten wurde – auch wenn es Indizien gibt, dass die „bis zu 30 Millionen Stück“, von denen man liest, weit übertrieben sind (mindestens waren es volle 12,5 Millionen verkaufte C64). MOS Technology entwickelte den VIC-II-Grafikchip und den bekannten SID-Soundchip. Commodore senkte die Preise für den C64 nach und nach auf ein Niveau, das viele Wettbewerber nicht erreichen konnten. Dank zahlloser Hobby- und Profiprogrammierer explodierte der Spielemarkt für den Brotkasten, der bis Anfang der 90er eine beliebte Daddel-Plattform blieb. Erst 1994, kurz vor der Insolvenz von Commodore, wurde die Produktion eingestellt.

5. MEGA DRIVE

Sega, 1988

Die 16-Bit-Konsole von Sega hatte einen schwierigen Start. Im Westen wurde sie aufgrund ihrer tollen Arcade-Umsetzungen und Sportspiele bekannt. Doch erst aggressives Marketing und *Sonic the Hedgehog* haben dem Mega Drive geholfen, sich wirklich durchzusetzen. Die Hardware-Upgrades Mega-CD und 32X waren teuer und blieben erfolglos. Über 30 Millionen Geräte wurden verkauft, davon über 85 Prozent außerhalb Japans.

6. AMIGA 500

Commodore, 1987

Zwei Jahre nach der Markteinführung des Amiga 1000 war diese deutlich günstigere Fassung das klare Modell für Privatanwender. Der Amiga war immer noch nicht so billig wie der

1980 OKTOBER
Andrew Hewson gründet Hewson Consultants, Heimat vieler britischer Programmierer.

1980 NOVEMBER
Der Atari-Shooter *Battlezone* mit Drahtgitter-Vektorgrafiken rollt in die Spielhallen.

1980 DEZEMBER
Das innovative Infocom-Textabenteuer *Zork* wird veröffentlicht.

1981 FEBRUAR
Konamis *Scramble* inspiriert viele aufstrebende Shoot-em-up-Entwickler weltweit.

1981 JUNI
Das Rollenspiel *Ultima* von Origin erscheint, ebenso *Frogger* von Konami.







Atari ST, verfügte aber über erstklassige Multimedia-Funktionen und die bessere Spieletauglichkeit. Als der Preis weiter sank und Bundles wie das *Batman Pack* auf den Markt kamen, gewann der Amiga 500 an Boden und überholte in den Jahresverkaufszahlen den C64 – auch wenn er im Gesamtverkauf hinter dem kleinen Konzernbruder zurückblieb. Generell war der Amiga in Europa (und dort vor allem in Deutschland) erfolgreicher als anderswo.

7. SCHNEIDER CPC

Amstrad, 1984

Die Designphilosophie war einfach: „Alles in einem einfach zu bedienenden, günstigen Gerät". Das schaffte Alan Sugar. Sein in Deutschland von Schneider vertriebener Amstrad CPC konnte farbenfrohe, wenngleich klobige Grafiken erstellen. Es gelang ihm jedoch nie, Commodore 64 und Spectrum einzuholen. Dank gemeinsamer Z80-CPU schafften es viele Spectrum-Spiele auf den CPC. In Europa wurden über zwei Millionen Geräte verkauft.

8. NES

Nintendo, 1983

Hieß in Japan Famicom und wurde als Nintendo Entertainment System Nutznießer des Crashs auf dem US-Markt. Obwohl das System technisch eher begrenzt war, verkaufte es sich bis in die 90er Jahre. Beliebte Serien wie *Zelda* und *Metroid* begannen hier ihr Leben, ganz zu schweigen von *Super Mario Bros*. Es wurden 61,9 Millionen Konsolen verkauft, über 85 Prozent davon in Japan und Nordamerika.

9. LYNX

Atari Corp, 1989

Den Lynx nennen wir hier als Exoten-Handheld. Er wurde von ehemaligen Amiga-Ingenieuren bei Epyx entwickelt. Die erste vollfarbige Handheld-Konsole unterstützte Grafiktechniken wie Sprite-Skalierung. Der Lynx war sogar für Linkshänder geeignet. Leider war das System sehr klobig und fraß Batterien regelrecht. Atari bemühte sich, Drittentwickler anzuwerben, scheiterte damit aber weitestgehend. Nur drei Millionen Einheiten wurden verkauft.

10. GAME BOY

Nintendo, 1989

Dank seines Monochrom-Displays war der Nintendo-Handheld sowohl billiger als die Farbkonkurrenz als auch wesentlich genügsamer, was den Batterie-Durst anbelangte. Für den Game Boy erschienen zahlreiche Klassiker, darunter *Tetris* (als Bundle-Beilage) und *Super Mario Land*. Später kamen *Kirby's Dreamland* und *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Der Kracher jedoch war *Pokémon*: Ende der 90er eroberte das Modul die Spielplätze auf der ganzen Welt. Vor der Einführung des Game Boy Color wurden 64,4 Millionen Systeme verkauft.



ANDERE SYSTEME AUS DEN 80ERN



BBC Micro • Acorn, 1981

Britischer Schulrechner, der jedoch für Heimanwender schlichtweg zu teuer war.



Colecovision • Coleco, 1982

Quantensprung gegenüber dem Atari 2600, allerdings durch den Videospielcrash ausgebremst.



Vectrex • GCE, 1982

Ein eingebauter Vektor-monitor für authentisches Spielhallen-Gefühl. Ging im Videospiele-Crash unter.



Atari ST • Atari Corp, 1985

Der erste 16-Bit-Computer war in Europa so lange beliebt, bis der Amiga billig genug war.



PC Engine • NEC, 1987

Herausragende Grafik. War in Japan beliebt und machte Importe in Europa erst richtig interessant.

1981 JULI
Nintendos *Donkey Kong* springt in die Spielhallen. Eine jahrzehntelange Erfolgsgeschichte.

1981 AUGUST
IBM bringt seinen 5150 IBM Personal Computer auf den Markt. Der wird einmal der „PC" werden.

1981 SEPTEMBER
Castle Wolfenstein von Muse Software erscheint und kombiniert den Zweiten Weltkrieg mit Stealth.

1981 NOVEMBER
Das britische Magazin *Computer & Video Games* debütiert mit *Space Invaders* auf dem Cover.



» **Der ehemalige Hobby-Coder David Jones (rechts) spendet seinen TRS-80 an das Center for Computing History.**

1981
NOVEMBER
Das Magazin *Computer Gaming World* erscheint in den USA. Es überlebt bis 2006.

1981
DEZEMBER
Der BBC-Micro-Heimcomputer wird in Großbritannien veröffentlicht. Auch David Braben (*Elite*) will einen haben ...

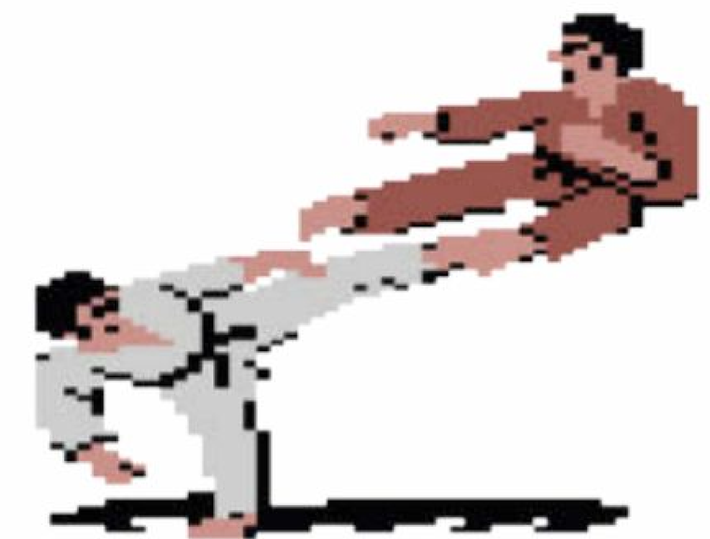
1982
Jeff Minter gründet Llamasoft. Das Einmann-Studio macht sich mit originellen Spielen einen Namen.

1982
Programmierer Sid Meier und Ex-Pilot Bill Stealey gründen MicroProse. Ihr Debüt heißt *Hellcat Ace*.

1982
Tim und Chris Stamper gründen ihre eigene Firma Ultimate Play The Game – und später Rare.



AUFSTIEG DER KINDERZIMMER-CODER



Zu Hause wurde schon in den 70er Jahren programmiert. Die Indie-Entwickler der 80er waren allerdings etwas Besonderes. Wir erzählen, wie eine Generation junger Computerfans die Spieleindustrie aus ihren Kinderzimmern heraus aufgebaut hat.

1983 endete das goldene Zeitalter der US-amerikanischen Spielhallen. Der Videospiel-Crash hatte der Branche und insbesondere Atari und anderen frühen Konsolen-Entwicklern schwer zugesetzt. Europäische und japanische Entwickler spielten noch keine große Rolle. Der Designerveteran Dave Perry (Shiny Entertainment) erklärt, wie jugendliche Computerbesitzer die Branche wiederbelebten.

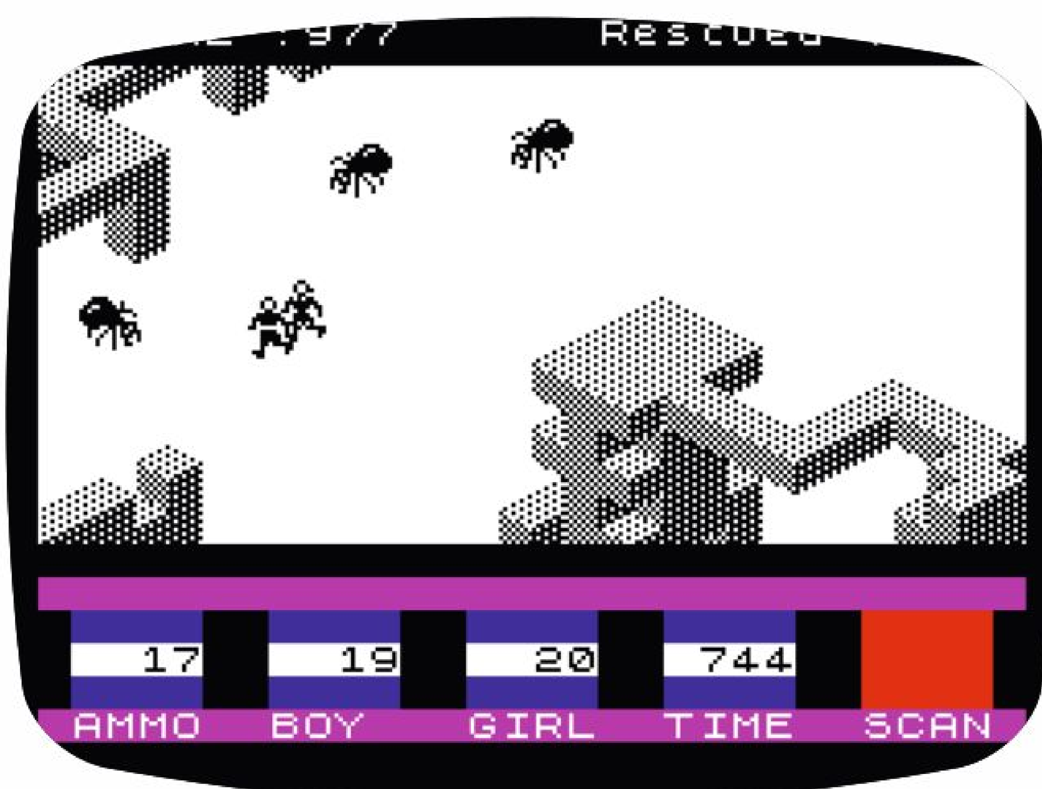
„Ich hatte für mein Kinderzimmer einen ZX81 bekommen und einen kleinen Schwarz-Weiß-fernseher", beginnt der Brite. „Ich habe kleine Spiele geschrieben und eines an das *Interface*-Magazin geschickt. Ich war so aufgeregt, in einer Zeitschrift erwähnt zu werden!" Sein erster Scheck brachte stolze 450 Pfund. „Ich hatte gar keine Bezahlung erwartet", lacht David. „So wurde ich Kinderzimmer-Coder."

Die amerikanische Branchenlegende John Romero erzählt eine ähnliche Geschichte. „Als meine Eltern endlich einen Apple II kauften, ging ich gar nicht mehr nach draußen", erinnert er sich. „Der einzige Ort, an dem ich programmieren konnte, war mein Kinderzimmer."

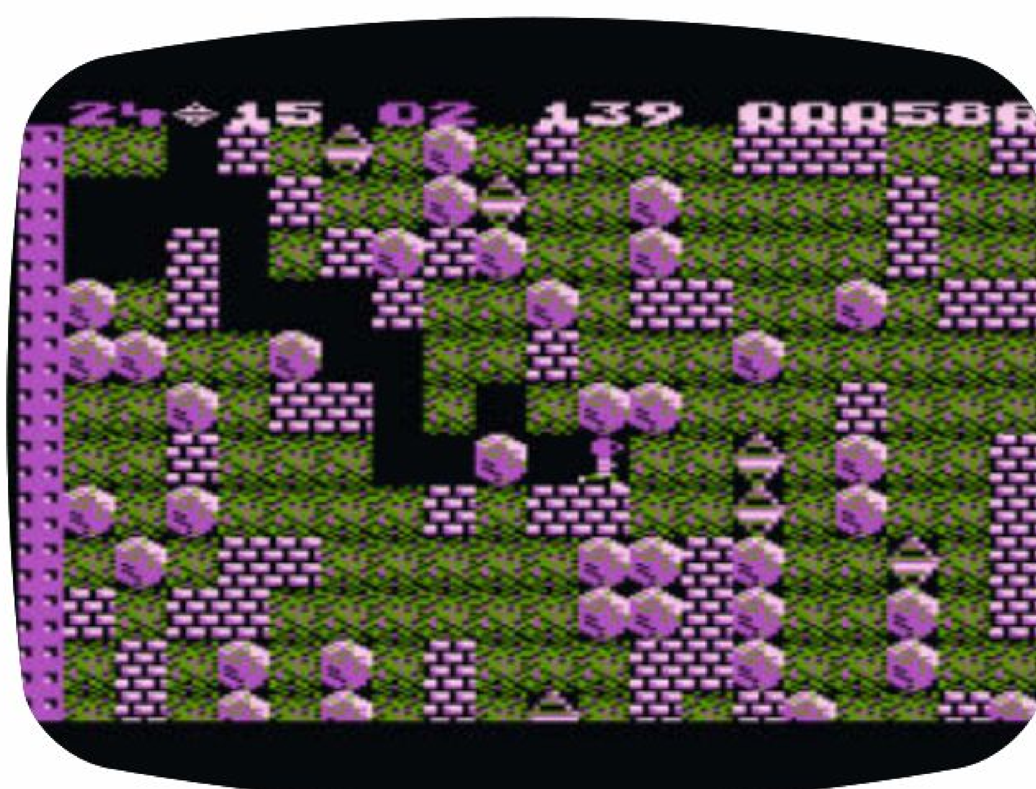
Auch viele Publisher waren nur Einzelpersonen in ihren Häusern. Die Spiele, die sie veröffentlichten, stammten aus den Kinderzimmern von Amateur-Entwicklern. Dave und John veröffentlichten beide ihr erstes Spiel als Listing in einer Zeitschrift. Weitere folgten … „Ich habe in den 80ern 60 Spiele gemacht und musste noch zur Highschool", lacht John Romero. „Ich habe im Unterricht Code auf Papier geschrieben und auch sonst nichts für die Schule gemacht. Im Kinderzimmer ging es nur um Selbstmotivation und das Lernen auf eigene Faust." Seine Fähigkeiten verglich John, zunehmend selbstbewusst, mit kommerziellen Spielen.

Die Zwillingsbrüder Philip und Andrew Oliver verfolgten einen ähnlichen Ansatz wie John Romero. Sie verließen die Schule und programmierten. „Es war ein Balanceakt zwischen Programmierung und Schularbeiten", erinnert sich Philip. „Wir machten das Nötigste an Hausaufgaben und kamen mit Ach und Krach durch." Nach der Schulzeit arbeiteten sie von 7 Uhr morgens bis 1 oder 2 Uhr morgens. Jeden Tag, sieben Tage die Woche, 365 Tage im Jahr, einschließlich Weihnachten.

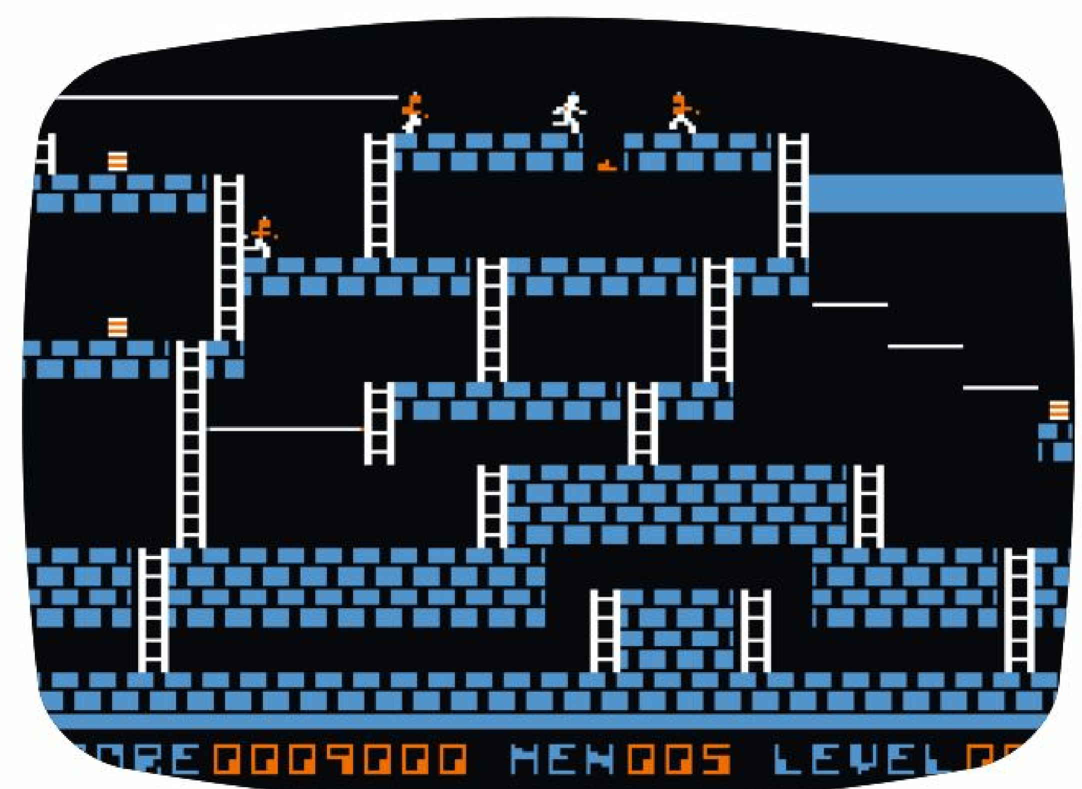
Anstatt Listings wie John Romero oder David Perry zu erstellen oder Spiele an Publisher zu verkaufen wie die Olivers, ließ Steve Crow seine Titel von der Softwarefirma eines Freundes der Familie veröffentlichen. „Ich habe in der Schule angefangen, Videospiele zu schreiben, und hatte einen Freund namens Justin Whisker", verrät uns Steve. „Sein Vater war Bankier und wollte eine Firma aufmachen, von der ich 49 Prozent bekommen sollte." Über Kontakte seines Vaters fand ▶



» [ZX Spectrum] Freundin retten in *Ant Attack* vom Hobbycoder Sandy White.



» [Atari 8-Bit] Peter Liepas handgemachtes *Boulder Dash* ist heute Kult.



» [Apple II] *Lode Runner* schrieb Doug Smith während seines Studiums.

1982 JANUAR
Sega begeistert die Spielhallen mit dem isometrischen Weltraum-Shooter *Zaxxon*.

1982 MÄRZ
Tod Fryes ehrgeiziger *Pac-Man*-Port wird zur Killer-App für Ataris 2600-Konsole.

1982 APRIL
Passend zum neuen Heimcomputer kommt das Magazin *Sinclair User* an den Kiosk.

1982 APRIL
Activision bringt seinen Dschungel-Plattformer *Pitfall!* auf den Atari 2600.

1982 APRIL
Der wegweisende ZX Spectrum erscheint in Großbritannien und inspiriert angehende Coder.

GEBOREN IM KINDERZIMMER

Diese Firmen machten ein Hobby zum Business.

LLAMASOFT

Jeff Minter machte als Llamasoft in den 80er Jahren sowohl eigene Spiele als auch Auftragsarbeiten. So entstanden handgemachte Klassiker wie *Gridrunner* und die *Mutant Camel*-Serie. Trotz anderer Posten in den 90ern ist Jeff immer ein Heimprogrammierer geblieben.

Brøderbund

Brøderbund wurde 1980 von Doug und Gary Carlston gegründet, um die Apple-II-Spiele zu verkaufen, die Doug in seiner Freizeit entwickelte. Später veröffentlichten sie einige der größten US-Hits der 80er, darunter *Choplifter* von Dan Gorlin, *Lode Runner* von Doug Smith und *Karateka* von Jordan Mechner.

HEWSON

Hewson hatte ein internes Entwicklungsteam, aber der größte Teil ihres Erfolgs basierte auf der Zusammenarbeit mit fähigen freiberuflichen Entwicklern: Es begann mit Andrew Braybrook und Steve Turner, später kamen John Philips, Raffaele Cecco, Steve Crow, Jon Hare und Jeff Minter hinzu.

MASTERTRONIC

Mastertronic verkaufte ursprünglich halbwegs anständige Titel für weniger als drei Pfund. Mastertronic arbeitete nur mit Hobbycodern, darunter große Namen wie die Darling Störer, David Jones und Shaun Southern.



Codemasters wurde von David und Richard Darling gegründet und expandierte dank der Home-Coding-Szene der 80er schnell. Die Oliver-Zwillinge kamen an Bord und debütierten mit *Super Robin Hood* und *Ghost Hunters*.



» [ZX Spectrum] Steve Crow hat anfangs exklusiv im Kinderzimmer codiert.



» [Apple II] Jordan Mechner schrieb zu Hause jahrelang an *Karateka*.

▶ Steve einen Entwickler von Unternehmenssoftware, der ihn unterstützte.

Während Steve zur Schule ging, machte ein etwas älterer David Jones nach seiner Schulzeit sein Programmierhobby zum Beruf. „Ich war wieder bei meinen Eltern und habe erfahren, dass jemand nach einem Spieleprogrammierer sucht", sagt Dave. „So habe ich Albert Owen kennengelernt." Sein erstes Spiel *Bonkers* wurde noch nicht richtig vermarktet. Doch als beide mit der Arbeit an *Finders Keepers* begannen, ergab sich ein Kontakt zu Mastertronic.

Feste Arbeitszeiten waren, wie bei vielen Hobby-Codern, nicht Daves Ding. „Ich stand auf und begann zu arbeiten", erinnert er sich. „Wurde ich abends langsam müde, machte ich ein Nickerchen und machte danach weiter. Es war alles ziemlich viel und ziemlich intensiv. Aber es hat Spaß gemacht!"

Etwa zur gleichen Zeit bemühte sich ein jugendlicher Steve Crow, einen Publisher zu finden, nachdem der Vertrag über die Veröffentlichung seiner Spiele abgelaufen war. „Ich hatte *Wizard's Lair* halb fertig, aber ich konnte niemanden dazu bringen, es zu veröffentlichen", seufzt er. „Unternehmen wie British Telecom boten mir lächerliche 2.000 Pfund an." Dann unterbreitete ihm Bubble Bus endlich ein Angebot mit einer angemessenen Lizenzgebühr. Bubble Bus saß in Tonbridge, einem Nachbarort, und bekam natürlich den Zuschlag. 1985 schrieb Steve *Starquake*. Es wurde der größte Erfolg des Unternehmens. Steve wurde 1986 von den Lesern des Magazins *CRASH* zum „Programmierer des Jahres" gewählt und bekam bereits 1985 den Golden Joystick Award verliehen.

Im Gegensatz zu Steve Crow und David Jones ließ Dave Perry Mitte der 80er das Wohnzimmer als Arbeitsort hinter sich. Nick Bruty als Grafiker und Perry als Programmierer bildeten bei Probe Software ein Team. Sie schrieben Arcade-Klassiker wie *Trantor: The Last Stormtrooper, Savage* oder *Overlord.* 1992 traten Perry und Bruty der amerikanischen Abteilung von Virgin Games bei, wo sie an *Global Gladiators*, *Cool Spot*, *Aladdin* und *The Jungle Book* arbeiteten.

Als die 80er Jahre zu Ende gingen, nahm John Romero einen Angestelltenjob an. Doch in seiner Freizeit programmierte er weiter und war bei der Gründung von id Software dabei. „Wir haben bei Softdisk gearbeitet. Zu Hause haben wir Spiele programmiert und diese an Softdisk verkauft", lacht er. 1992 schufen er und seine Mitgründer *Wolfenstein* in einem Zimmer: Die junge Firma war in eine eigene Wohnung gezogen.

Die Olivers zogen sich ein zweites Mal ins Wohnzimmer zurück. „Wir hatten in Leamington Spa eine Wohnung gekauft. Bei Codemasters arbeiteten wir in Containerbüros", verzieht Philip das Gesicht. „Wir fanden es schrecklich und beschlossen, in der Wohnung zu arbeiten. Da es aber keinen Grafiker gab, baten wir einen alten Schulfreund, der ein Kunststudium absolviert hatte, mit einzuziehen und die Grafik für uns zu machen. Später sind wir aus Platzgründen in ein richtiges Büro gezogen."

1986 wurde einmal berichtet, dass stolze sieben Prozent aller verkauften Spiele in Großbritannien auf Titel der Zwillinge entfielen. Während ihrer Zeit bei Codemasters waren sie für über zehn Bestseller in Großbritannien und über drei Millionen verkaufte Einheiten verantwortlich.

Steve Crow war derweil mit der Grafik für *Firelord* beschäftigt, das bei Hewson Consultants entstand. „Andrew Hewson war immer um seine freien Mitarbeiter besorgt", berichtet Steve. „Er war auch immer mal wieder bei mir daheim, als ich von meinem Schlafzimmer aus arbeitete. Danach habe ich nur Grafiken für Hewson gemacht. Wirklich alle, die dort gearbeitet haben, waren großartig."

Wie Steve hat auch der *Earthworm Jim*-Schöpfer Dave Perry



» [Amstrad CPC] *Fantasy World Dizzy* stammt von den Oliver-Zwillingen.



» [C64] Klassiker wie *Nebulus* und *Eliminator* schrieb John Philips daheim.

1982 – MAI
Mit Electronic Arts und Lucasfilm Games werden zwei kommende Branchenriesen gegründet.

1982 – JULI
Namco rast mit *Pole Position* in die japanischen Spielhallen und feiert damit große Erfolge.

1982 – AUGUST
Die ColecoVision-Konsole und der Commodore-64-Heimcomputer kommen in die Läden.

1982 – AUGUST
First Star Software von Richard Spitalny debütiert mit dem *Shooter Astro Chase.*

1982 – SEPTEMBER
Gründung von Imagine Software durch Mark Butler und David Lawson – bereits im Juli 1984 kommt die Pleite.

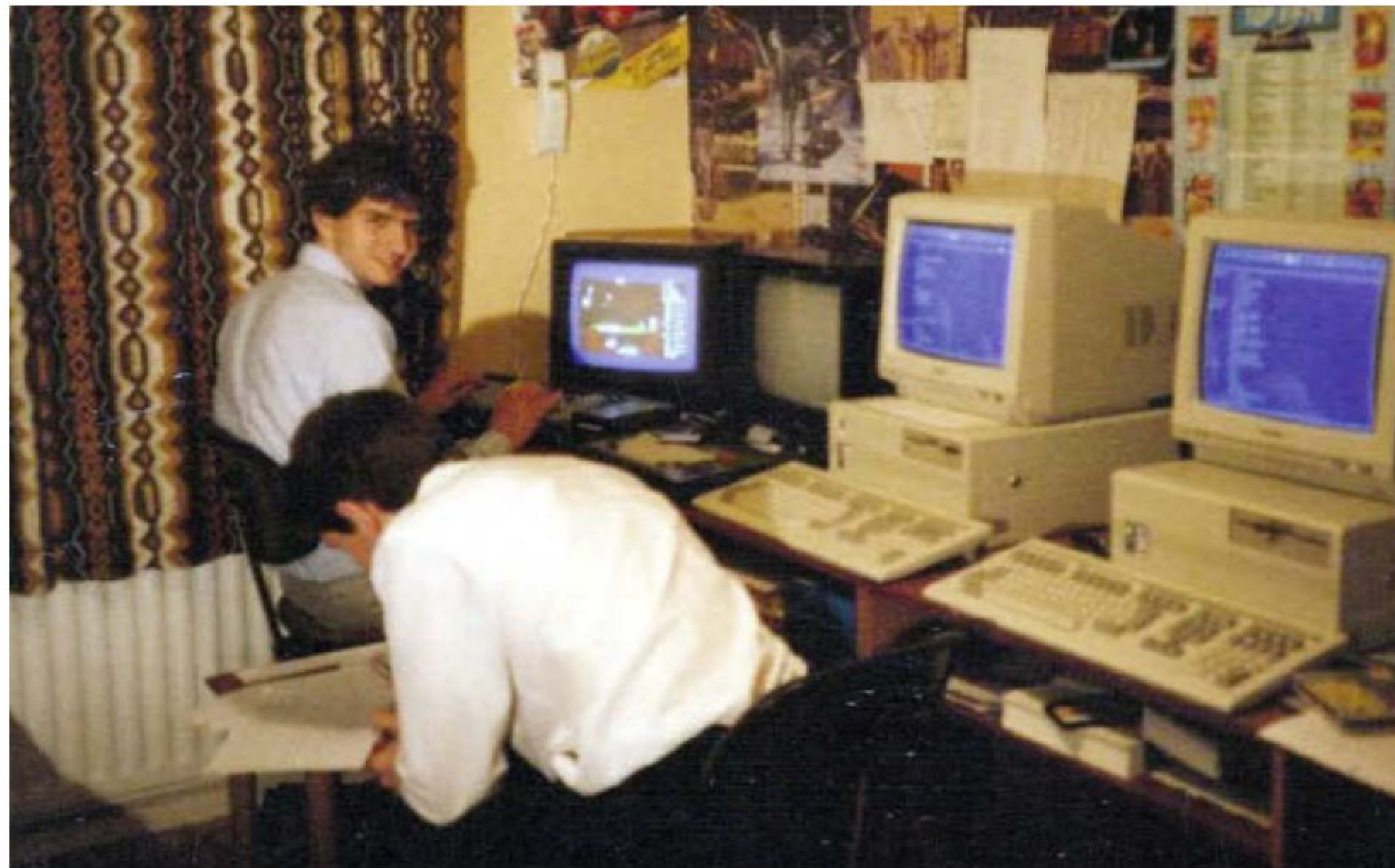


»Wir konnten alles machen, was wir wollten. Das merkte man unseren Spielen an. Sie explodierten vor Ideen.«

DAVE PERRY



» [C64] *Mayhem in Monsterland* von den Rowlands-Brüdern, 1993.



» Die Oliver-Zwillinge schuften im Schlafzimmer (um 1988).



»Ich konnte nur zu Hause richtig arbeiten. Publisher hatten noch nicht mal eigene interne Mitarbeiter.«

JOHN ROMERO

einige großartige Erinnerungen an die Heimprogrammierer-Ära. „Das Beste war, dass wir machen konnten, was wir wollten", sagt er. „Unsere Spiele explodierten vor Ideen. Nur die Technik war schwierig. Mein Fernseher bekam Aussetzer, die nur durch immer härtere Schläge weggingen – am Ende verprügelte ich ihn mit einem Telefonbuch", grinst er.

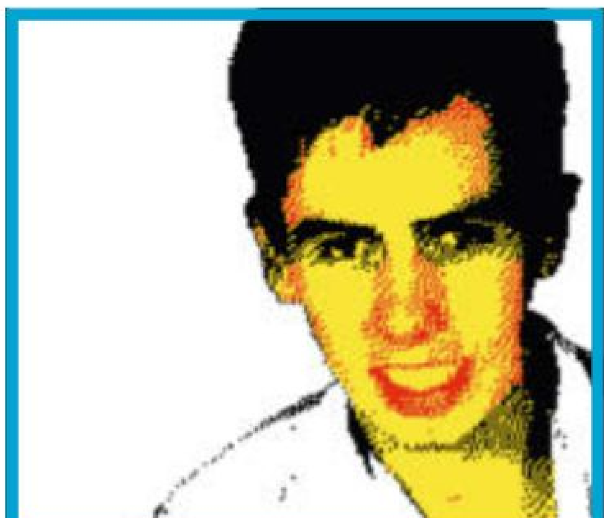
Der Mitschöpfer der *Dizzy*-Spiele, Philip Oliver, beschreibt Höhen und Tiefen dieser Zeit wie folgt: „Es war lustig. Aber die Arbeit war schrecklich. Es war ein Höhepunkt, einmal im Quartal Schecks bei der örtlichen Bank abzugeben. Sie betrugen jeweils über 10.000 Pfund, weil sich unsere Spiele zu verkaufen begannen. "

Der frühere Mastertronic-Programmierer David Jones – der später *Lemmings* und *GTA* ins Leben rief – kommt zu einem ähnlichen Fazit: Bei der Zu-Hause-Programmierung sei es darum gegangen, dass sich technikaffine Leute in einem völlig neuen Medium nach Lust und Laune ausdrücken konnten. Er trauert diesen Tagen nach: „Ich vermisse diese Zeit und hätte viel länger so gearbeitet, wenn sich die Dinge um mich herum nicht geändert hätten."

Die letzten Worte soll John Romero haben: „Ich habe diese Zeit in den 80ern geliebt", schwärmt er. „Es gab kein Internet. Wir waren so konzentriert, wie ein Mensch nur sein konnte. Noch heute kann ich daheim mit Dingen experimentieren, die ich in einem Unternehmen niemals hinbekommen würde. *

BRILLANTE HEIMPROGRAMMIERER

Diese Legenden fingen einmal klein an …



DAVID DARLING

David und sein Bruder Richard begannen freiberuflich für Mastertronic zu arbeiten. 1985 besaßen sie die Hälfte des Unternehmens. Sie gründeten Codemasters und veröffentlichten Spiele anderer Heimprogrammierer. David ist jetzt CEO des App-Entwicklers Kwalee.



JORDAN MECHNER

Jordan Mechner schrieb zu Hause die Apple-II-Hits *Karateka* und *Prince of Persia*. Letzteres bekam mehrere Nachfolger. 2003 arbeitete er mit Ubisoft am Reboot der Serie. 2013 erschien sein 480 Seiten starkes Graphic Novel *Templar*.



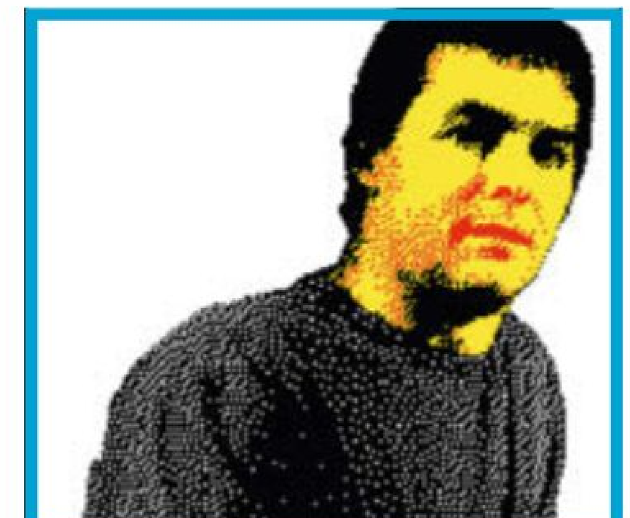
ARCHER MACLEAN

Archer MacLean programmierte in den 80er Jahren nicht viele Titel, aber die Qualität seiner Spiele machte das mehr als wett. Sein Debüt *Dropzone* war eine *Defender*-Variante, *International Karate* definierte das Prügelspiel, später wurde er für Billard-Spiele bekannt.



DAVID BRABEN

Schrieb gemeinsam mit Ian Bell *Elite*, als die beiden an der Universität Cambridge studierten. Arbeitete dann am Archimedes-Starttitel *Zarch* und anschließend an der Elite-Fortsetzung *Frontier*. Heute ist er CEO bei Frontier Developments.



GEOFF CRAMMOND

Er war in Vollzeit Heimcodierer und schuf die BBC-Micro-Klassiker *Revs* und *The Sentinel*. Nach *Stunt Car Racer* für 16-Bit verbrachte er die nächsten zehn Jahre damit, seine beliebte *Grand-Prix*-Serie für PCs zu entwickeln.

1982 OKTOBER Die Atari-5200-Konsole und der japanische Heimcomputer NEC PC-98 erreichen die Ladenregale.

1982 NOVEMBER Der Vectrex erscheint, verblüfft mit seiner Vektorgrafik, fällt aber dem Videospiele-Crash zum Opfer.

1982 NOVEMBER Gründung von Access Software. 1984 wird das Unternehmen mit *Raid over Moscow* berühmt.

1982 DEZEMBER In den USA beginnt der Videospiele-Crash, der die Branche für die nächsten Jahre verändern wird.

1983 Mastertronic und auch Ocean Software (ursprünglich Spectrum Games) werden gegründet.

KLASSIKER-CHECK

The Legend of Zelda – Ocarina of Time



Es gibt etliche Spiele, die einen fixen Platz in der Nerd-Erinnerung haben. Aber nur wenige, die eigene Genre-Vorlieben nachhaltig beeinflusst haben. Und zuletzt gibt es noch die virtuelle Königklasse: Spiele, die einen das ganze Leben lang begleiten und eine Beziehung begründen, die länger hält als so manche Freundschaft in der realen Welt.

Bei mir persönlich fällt die Liste kurz aus: *Pong* hat meine Liebe zum digitalen Unterhaltungsmedium geweckt, *The Bards Tale* die Leidenschaft für Rollenspiele, *Gunship* das Faible für Simulationen, *Nectaris* für rundenbasierende Taktik-Epen. Und dank des Infocom-Adventures *Star Cross* und des Vorzeige-RPG *Dungeon Master* konnte ich mein Hobby zum Beruf machen.

Es gibt viele Lieblinge, die immer einen festen Platz auf meiner Platte haben werden – aber nur eine Serie, die mich seit 30 Jahren begleitet wie ein alter Kumpel: *The Legend of Zelda*. Hyrule ist nach 25 gespielten Teilen ein Stück Heimat für mich geworden. Die Nebenfiguren – so skurril wie ein entfernter und leicht irrer, aber liebenswerter Onkel. Die Protagonisten und die Welt an sich – so vertraut wie die eigene Wohnung. *Legend of Zelda* ist sozusagen ein Teil meiner Familie.

Natürlich gibt es, wie im echten Leben auch, das eine oder andere schwarze Schaf. Ich denke da vor allem an die beiden unsäglichen Spiele für das Cdi. Und es gibt die Überflieger, die spielerisch und technisch so brillant sind, dass sie einen besonderen Ehrenplatz einnehmen. Von den 25 Zelda-Titeln sind es für mich persönlich gleich fünf, bei denen mir besonders warm ums Spielerherz wird: das Original von 1986, das aktuellste Spiel *Breath of the Wild*, das SNES-Modul *A Link to the Past* (für meine höchste Telefonrechnung ever), das düstere *Majoras Mask* (das wohl unterschätzteste Spiel der Reihe) und natürlich *Ocarina of Time*. Viele Fans und Experten halten es für den besten Teil der Reihe, wenn nicht sogar für eines der besten Spiele aller Zeiten.

Ocarina of Time erschien 1998 für Nintendos neues Flaggschiff N64. Es war das erste 3D-Zelda. Der Umfang des Projekts war gewaltig. Erst sollte *Ocarina* auf dem 64DD, dem Diskettenlaufwerk des N64, erscheinen, es wurde dann aber aufgrund der hohen Anforderungen auf Modul herausgebracht – schlussendlich wurde eine 256-MBit-Monster-Cartridge daraus. Ein so großes Modul hatte es bis dato für N64 nicht gegeben!

Spielerisch folgte *Ocarina of Time* beharrlich der Zelda-Tradition: Es gibt einen als Tutorial dienenden Auftakt (das Kokiridorf), um den Protagonisten Link an Steuerung und Umgebung zu gewöhnen. Als Nächstes gilt es drei Steine zu finden, mit denen die Spielwelt langsam geöffnet wird. Dann folgen neun verzwickte Labyrinthe mit bekannten Gegnern, inklusive der Bosse und den 3D-Varianten vertrauter Rätsel.

Das klingt nach Schema F, aber es verband sich auf eine zauberhafte Weise zu einem Epos, wie man es im weiten Feld der interaktiven Unterhaltung nur selten findet. *Ocarina of Time* ist ein zeitloser Klassiker, einer der ganz großen Meilensteine der Spielewelt, den eigentlich jeder einmal erlebt haben sollte (zumal es ihn seit 2011 auch für Nintendo 3DS gibt). *



Von Michael Hengst



3D

Eines der beliebtesten Spiele in die dritte Dimension zu bringen ist nicht nur eine Leistung, es ist eine Meisterleistung. Den Machern um Designer und Producer Miyamoto ist dieses Kunststück gelungen. Nebenbei haben die Entwickler gleich noch einige technische Grundlagen für die restliche Welt erschaffen – beispielsweise das Z-Zielsystem. So einfach wie brillant, und für die Übersichtlichkeit in der 3D-Welt dringend notwendig.



Epona

Links treues Pferd Epona wurde für *Ocarina of Time* erschaffen. Was auf den ersten Blick schlicht wie eine logische Erweiterung, wie ein schnelles Fortbewegungsmittel aussieht, entpuppt sich als emotionaler Geniestreich für die Reihe. Seit der Einführung in *Ocarina* ist Epona ein fester Bestandteil des *Zelda*-Universums und taucht in zahlreichen Folgetiteln und Spin-offs wieder auf. Auch im jüngsten Titel, *Breath of the Wild*, ist Epona natürlich mit dabei.



Der Tempel der Zeit

Ocarina of Time folgt dem traditionellen, linearen Wegmuster älterer Spiele aus der *Zelda*-Reihe und öffnet die Spielwelt erst nach und nach. Nach dem klassischen Tutorial nebst Einsteiger-Dungeon sind die ersten Schritte in der Welt (sprich das Finden der drei Steine) nur zum Aufwärmen und Kennenlernen gedacht. Wenn Link dann nach einigen Stunden das Master-Schwert zückt, geht das Abenteuer im Grunde erst richtig los.



Die Ocarina

Die Namensgeberin des Spiels, die Ocarina-Flöte, spielt eine wichtige Rolle in Links Abenteuer. Ein Dutzend Melodien erlernt Link im Lauf seiner Abenteuerreise. Er muss sie jeweils durch Nachspielen (per Tastenkombination) aktivieren. Beispielsweise gibt es ein Lied, um Epona herbeizurufen, oder spezielle Melodien, die Link erneut zu einem bereits besuchten Dungeon transportieren, was später viel Zeit sparen kann.



Eine Fee für Link

Schnell wird klar, dass der junge Link im Dorf der Kokiri ein Außenseiter ist. Er hat als einziger keine Fee als ständigen Begleiter. Erst als die Fee Navi sich Link anschließt, ist er quasi komplett. Spielerisch ein toller Kniff, denn Navi dient als Helfer in der Not, zeigt potenzielle Geheimnisse und dient als Tutorial-Führer. Dicht gefolgt wird dieser Moment vom Ergattern des Masterschwerts und der ersten „Zeit"-Reise…



Muss man hören

Legend of Zelda-Dauerkomponist Koji Kondo gelingt es seit Jahren, seine eingängige Musik zum integralen Bestandteil der ganzen Reihe zu machen. Nicht nur das Hauptthema der Reihe ist mittlerweile weltberühmt, sondern auch viele anderen der „regionalen" Stücke. Kondo ist für *Zelda* das, was Williams für *Star Wars* ist – und die Melodien sind längst Spielekultur. Das gilt auch für die vielen kleinen Jingles, etwa beim Truhenöffnen.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** NINTENDO 64, NINTENDO 3DS
» **PUBLISHER:** NINTENDO CO., LTD.
» **VERÖFFENTLICHT:** 1998
» **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte …



Megafun, 1/99: 96 %
„Alles bei diesem Spiel ist perfekt aufeinander abgestimmt, und das mit einer solchen Leichtigkeit, dass es kaum auffällt. *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* ist die Krönung der Videospieleschöpfung." *(Swen Harder)*

Video Games, 1/99: 98 %
„Man wird die Bilder, die packende Atmosphäre, die Musikstücke, die Gedanken an mögliche Verstecke für noch nicht gefundene Herzcontainer, goldene Spinnenembleme oder sonstige Secrets einfach nicht mehr los." … „*Zelda 64* ist ein nahezu perfektes Spiel …" *(Dirk Sauer)*

Was wir denken

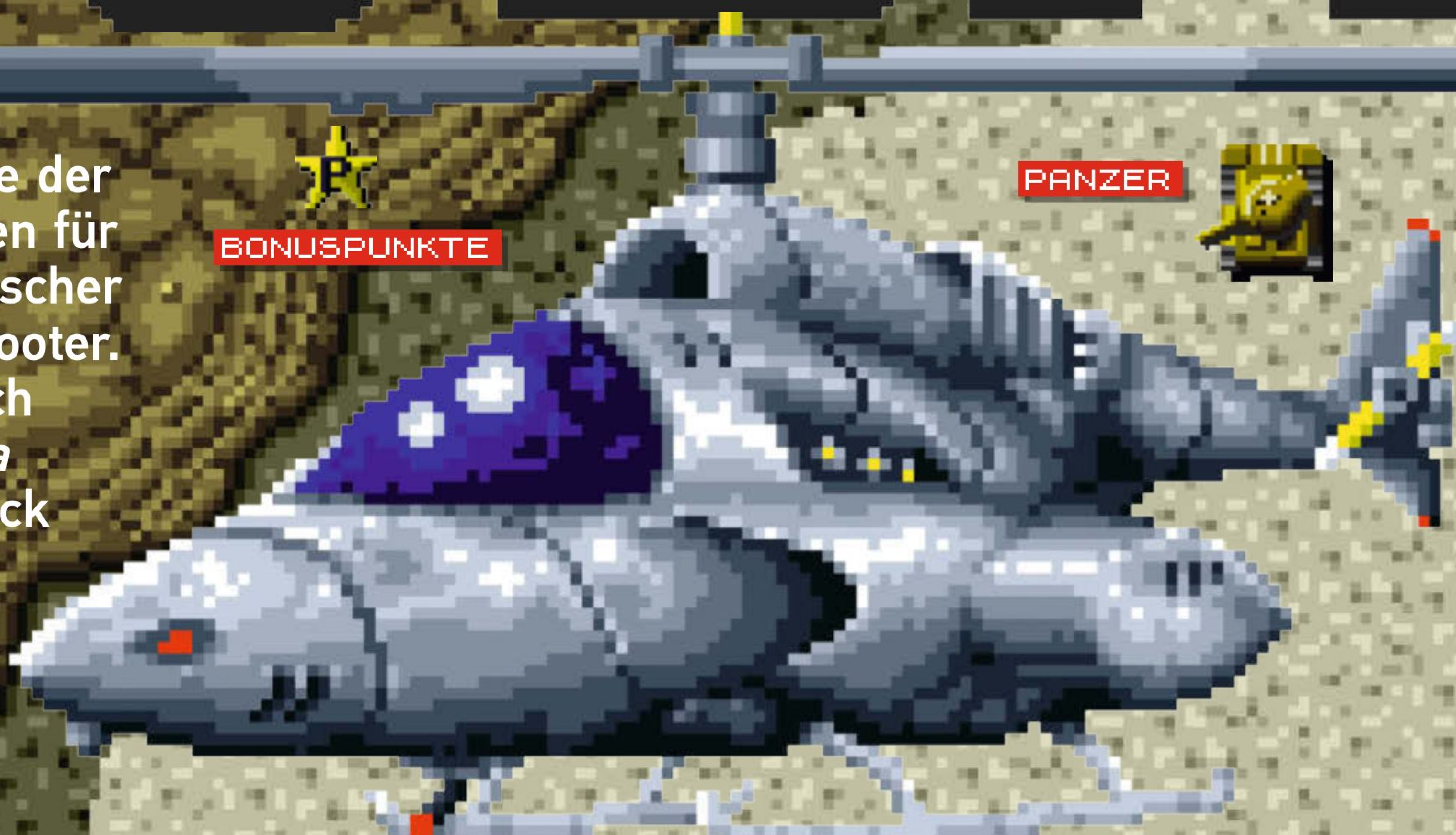
Zwar ist die 3D-Grafik nicht optimal gealtert und der traditionelle, lineare Weg durchs Spiel wirkt angesichts der offenen BotW-Welt überholt. Aber Puzzledesign, liebevolle Spielwelt, versteckte Extras und Sound gehören weiterhin zum Besten der Videospiel-Geschichte.

EXPERTENWISSEN



Twin Cobra

Toaplan ist eine der ersten Adressen für Freunde klassischer Spielhallen-Shooter. Wir stellen euch mit *Twin Cobra* das Meisterstück der Software-schmiede vor.



GELBER HELI



» Sehenswert: Das Artwork der Mega-Drive-Version.

SPIELER 2





» Romstar zeichnete für die US-Version verantwortlich.

In der Regel fand man *Twin Cobra* eher in den dunklen Ecken einer Spielhalle, gut versteckt hinter den glitzernden Aushängeschildern von Sega, Konami oder Namco. Dort stand dann für gewöhnlich eine ganze Batterie an Universal-Automaten, die den Platinen von kleineren Entwicklern wie Tecmo, Irem oder eben Toaplan ein Zuhause gaben.

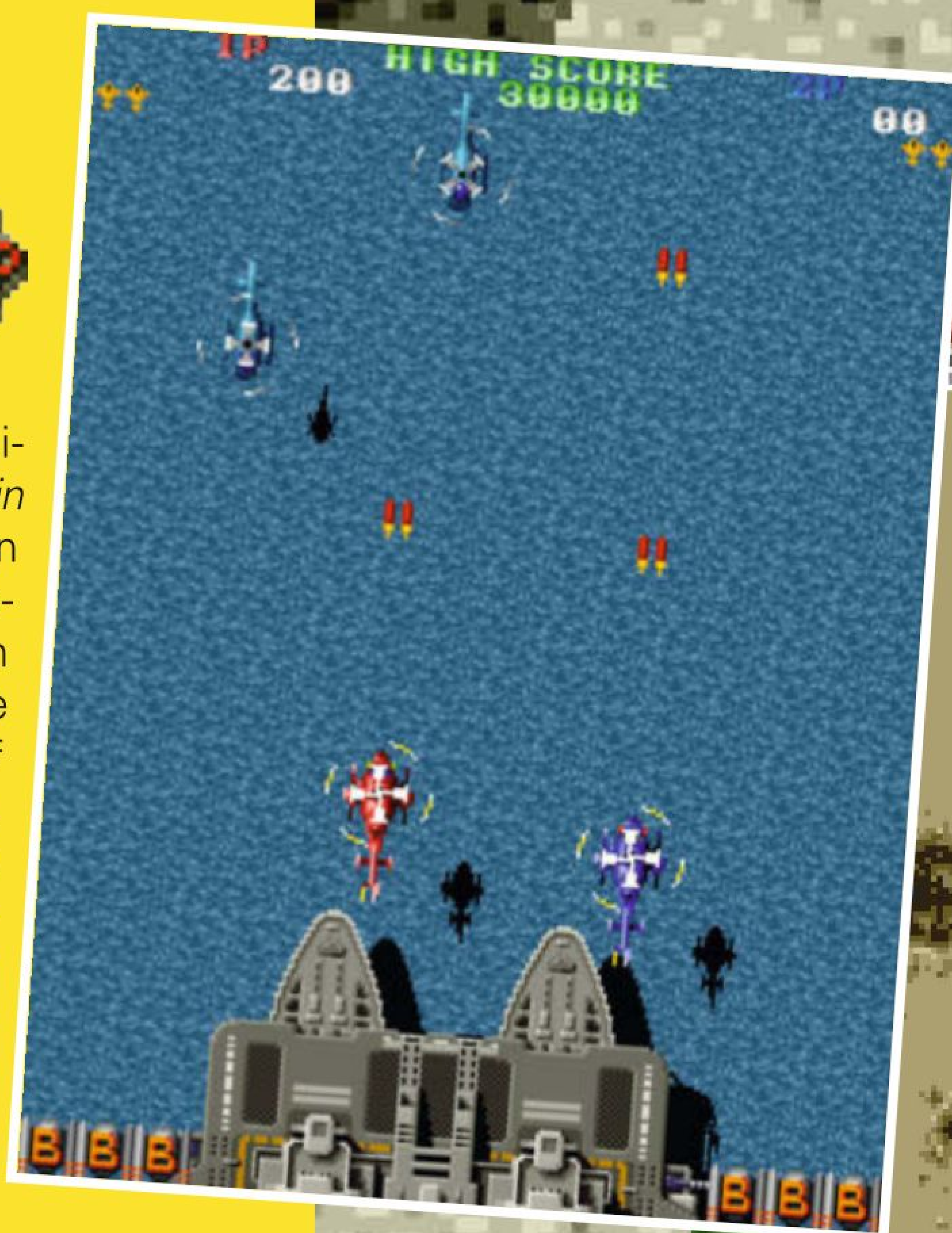
Toaplan wurde 1984 in Japan gegründet und legte den Fokus von Beginn an auf rasante, vertikal scrollende Shooter. Die frühen Titel *Tiger Heli* und *Slap Fight* (in den USA *Alcon* getauft) wurden von Taito vertrieben und hatten durchaus Erfolg in den Arcades, doch erst mit *Flying Shark* gelang der Marke Toaplan 1987 der Durchbruch in den Shooter-Olymp.

Twin Cobra folgte 1987 auf dem Fuße und wurde als Fortsetzung zu *Tiger Heli* präsentiert. Ehrlicher wäre die Vermarktung als *Flying Shark 1.5* gewesen – das Spiel tauschte auf den ersten Blick nur Flugzeuge gegen Helikopter aus. Beide Spiele liefen auf der 68000er-CPU, verwendeten einen hochkant ausgerichteten Monitor und eine Auflösung von 320 x 240 Pixel.

Twin Cobra hatte ebenfalls zehn Levels, wobei Toaplan hier offensichtlich Quantität vor Abwechslung setzte. Es erwartet euch ein endloser Reigen an Flugplätzen, feindlichen Ortschaften, Docks, wieder Flugplätzen und so weiter. Am Ende jedes Abschnitts trefft ihr auf Genre-üblich massive, undefinierbare Metallriesen, die euch mit einem opulenten Kugelhagel belegen. ▶







» [Arcade] Im Zwei-Spieler-Modus sind die beiden Helis rot und blau.







» [Arcade] Überlebenswichtig: Von Anfang an Power-ups einsammeln!

▶ Was die Bewaffnung eurer Helikopter angeht, orientiert sich *Twin Cobra* stärker am futuristischen Arsenal aus *Slap Fight*. Die klassische Smart Bomb von Toaplan darf nicht fehlen, in erster Linie bedient ihr euch aber der fünf Hauptwaffen (siehe Kasten). Manche Gegner hinterlassen kleine Orbs, die die Farbe wechseln. Damit kann man je nach Bedarf die aktuelle Waffe wechseln – diese taktische Komponente ist nicht zu unterschätzen.

Egal welche Waffe ihr gerade verwendet: Mittels zahlreicher kleiner S-Icons könnt ihr sie auf fast schon übertriebene Weise aufleveln. Die blaue Waffe beispielsweise kann dann den kompletten Bildschirm in einen Kugelhagel tauchen und fühlt sich an wie ein früher Bullet-hell-Shooter – nur dass ihr die „Kugelhölle" auf die Bösewichte loslasst!

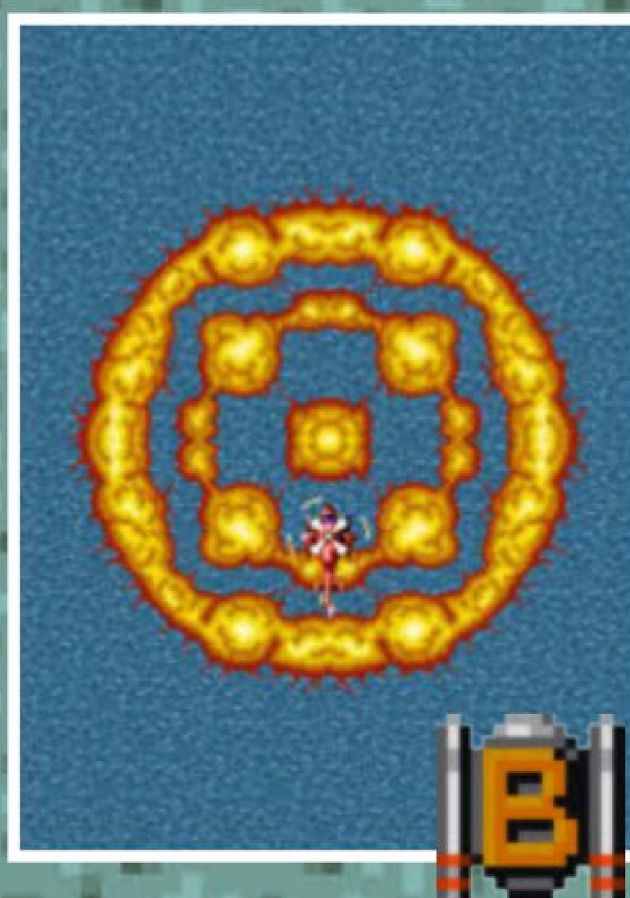
Wie der „Zwilling" im Spielenamen bereits andeutet, hatte Toaplan bei *Twin Cobra* erstmals einen Koop-Modus integriert, was die Action auf dem Bildschirm noch fetziger machte und zur Beliebtheit des Titels in den Spielhallen beitrug. Umso verwunderlicher, dass japanischen Heli-Piloten in der Originalversion *Kyukyoku Tiger* dieses Vergnügen verwehrt blieb. Auch in anderen Aspekten unterscheiden sich die Sprachversionen. Am auffälligsten sind die Rücksetzpunkte in der japanischen Fassung, die den Schwierigkeitsgrad noch etwas anheben. Woher die vielen Änderungen rührten, ist nicht überliefert. Vermutlich hatte der amerikanische Lizenznehmer Romstar sie eingefordert, um mit der Vielzahl an Zwei-Spieler-Shootern mithalten zu können.

Nachdem Telecomsoft mit ihren Umsetzungen von *Flying Shark* großen Erfolg hatte und Ocean bereits *Slap Fight* auf die einschlägigen Heimcomputer brachte, schien es naheliegend, auch *Twin Cobra* für die Wohnzimmer zu portieren. Doch Fehlanzeige, die Hubschrauber ballerten vorerst nur in der Spielhalle. Ändern sollte sich das erst zwei Jahre später und auch nur in Japan, als Taito 1989 eine Umsetzung für die PC Engine brachte. Erst die NES-Fassung schaffte es 1990 auf alle Kontinente, wenngleich es dort bei einer einzelnen „Cobra" blieb, der zweite Controller fand keine Verwendung. Beim NES war das entschuldbar, unverständlich aber, wieso beim Mega Drive die Chance nicht ergriffen wurde. Außerdem war der Untertitel „Desert Attack Helicopter" für die Sega-Fassung zu Zeiten des Irakkrieges gleichermaßen irreführend wie geschmacklos.

Den Wertungen hierzulande tat das nur bedingt Abbruch: Die Fassung für den 16-Bitter wurde in der *Video Games* 2/91 mit star- ▶

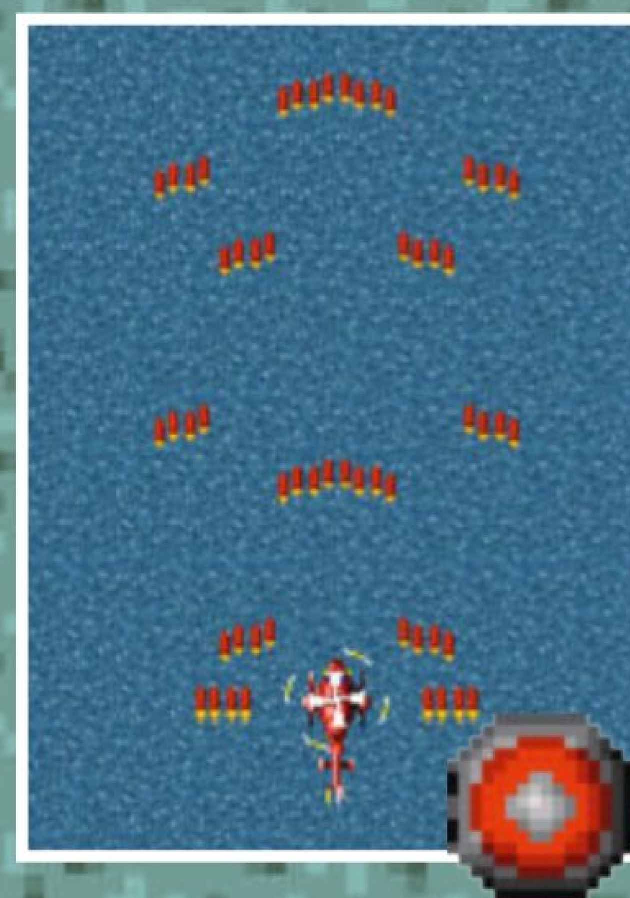
FEUER FREI!

Ein Überblick über die Waffen der Cobras.



BOMBE

Am Anfang jedes Lebens gibt es drei Ladungen dieser klassischen Extrawaffe. Sie zerstört neben Gegnern auch deren Schüsse.



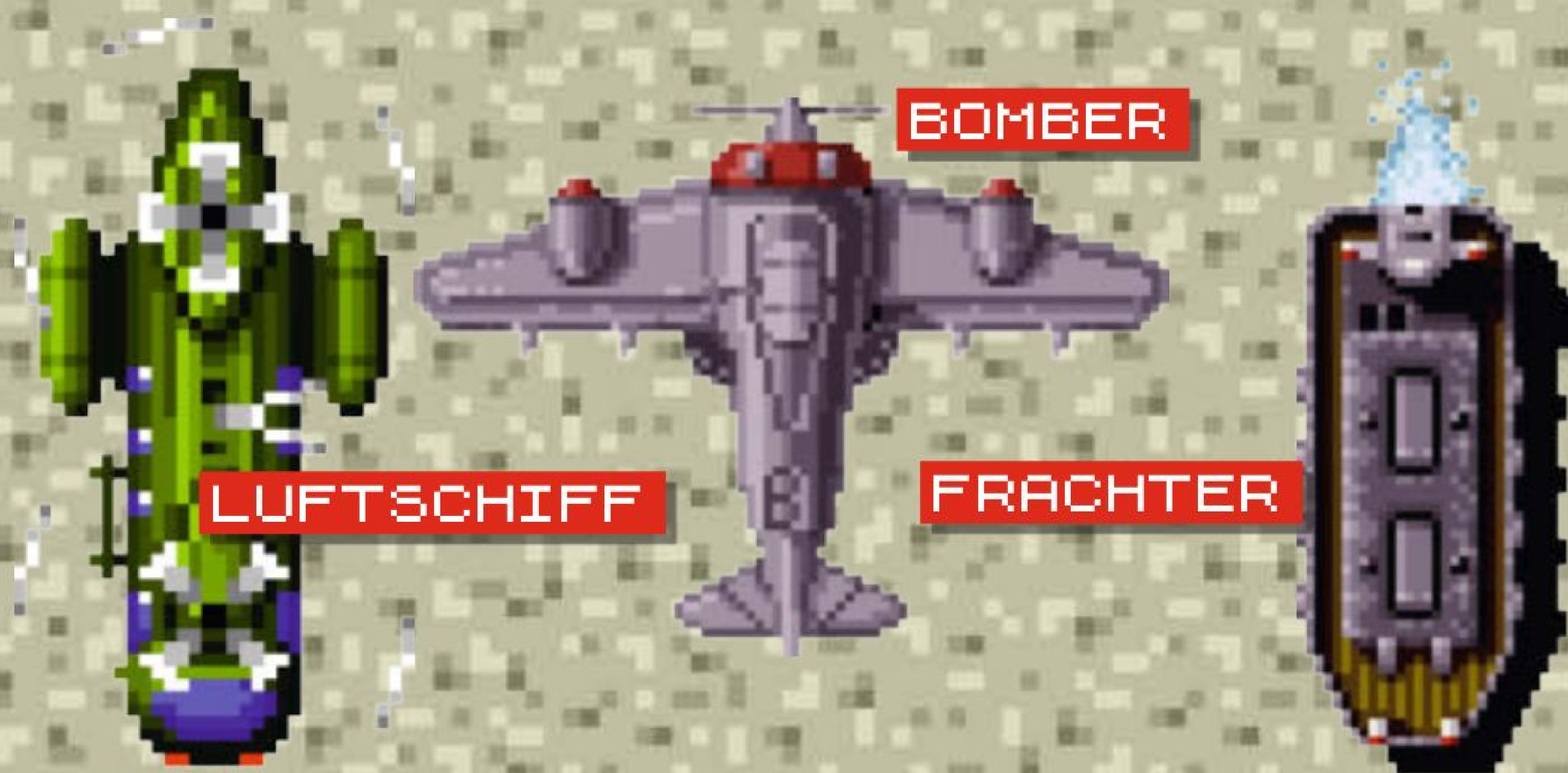
MULTI-RAKETE

Die Standardwaffe schießt Raketen nach vorn. Wenn sie voll aufgelevelt ist, hagelt es Raketen, man braucht daher nicht unbedingt Alternativen.



360-GRAD-BAZOOKA

Ein schrecklicher Name für eine schreckliche Waffe. Sie schießt tatsächlich in alle Richtungen und ist nur gegen von hinten anfliegende Feinde sinnvoll.



»Die blaue Waffe ist erste Wahl.«

MARTIN BEDARD



» [Arcade] Der grüne Laser fegt ordentlich übers Deck.



» [Arcade] Zu zweit fühlt man sich wie in einem Bullethell-Shooter.



MASCHINENGEWEHR

Besser bekannt als „grüner Laser". Hat kaum Streuung, aber brachiale Durchschlagskraft, um damit Schiffe und Bossgegner abzuräumen.



MULTI-KANONE

Die beste Waffe im Spiel. Unschlagbar, wenn man sie komplett aufpowert. Es kommt nur darauf an, wie lange man damit durchhält.

SEITENSPRÜNGE

Welche Umsetzungen können überzeugen?

PC ENGINE

JAHR: 1989

Die exzellente Umsetzung von Taito ist grafisch zwischen NES und Mega Drive angesiedelt. Das Gameplay erinnert sehr an die Spielhalle. Kaum zu glauben, wie viel Action in die kleine HuCard passt!



NES

JAHR: 1990

Auch diese Umsetzung von Micronics ist fantastisch, alle Levels, Waffen und Bossgegner sind enthalten. Das NES war zwar zu schwachbrüstig für einen Koop-Modus und flackert wie gewohnt kräftig, aber dank flottem Gameplay kommt trotzdem Freude auf.



MEGA DRIVE

JAHR: 1991

Warum hier kein zweites Joypad unterstützt wird, können wir nicht nachvollziehen. Aber in Sachen Gameplay bekommt ihr auch hier ein Erlebnis, das nahe an die Spielhalle herankommt – wie sich das auf dem Mega Drive gehört.



SHARP X68000

JAHR: 1993

Kenner wissen, dass Ports auf dem X68000 sich meist nicht vor dem Original verstecken müssen, so auch *Twin Cobra*. Bei Erscheinen war dies die beste Umsetzung; der Sound klang sogar besser als im Original.



FM TOWNS MARTY

JAHR: 1994

Auch Fujitsus Exot wurde mit einer herausragenden Umsetzung versorgt. Sie spielt sich beinahe identisch zur X68000-Fassung, legt aber dank CD-Sound klangtechnisch nochmal eine Schippe drauf.



PLAYSTATION

JAHR: 1996

Toaplan Shooting Battle enthielt neben *Twin Cobra* und *Kyukyoku Tiger* auch den Vorgänger *Tiger Heli*. Es handelt sich um Eins-zu-eins-Ports der Spielhallenvorlagen, ergänzt mit haufenweise Optionen. Eine tolle Compilation für Shooterfreunde.





RAKETENPANZER

SACHVERSTÄNDIGEN-ANHÖRUNG

Wir fachsimpeln mit Martin Bedard, der seit Jahren den Highscore bei *Twin Cobra* hält.



RG: Erzähl uns doch ein wenig über deinen *Twin Cobra*-Rekord!

MB: Mein Highscore in der Spielhalle ist 3.557.840, den habe ich im Juni 2007 im Funspot in Weirs Beach aufgestellt. Meine persönliche Bestleistung auf MAME liegt bei 7.437.720, aufgestellt im November 2015.

RG: Wie bist du zu dem Spiel gekommen?

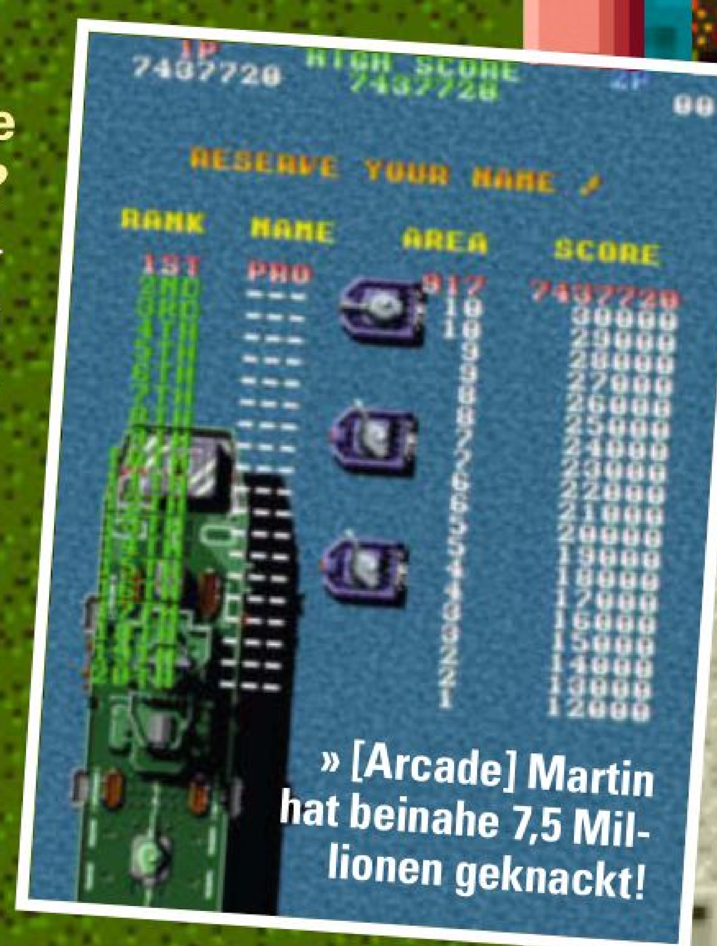
MB: Ich fing so um 2002 herum mit MAME an und spielte vor allem klassische Shooter. Twin Cobra war damals schon ein Klassiker in Sachen Gameplay und Musik.

RG: Welche Waffe bevorzugst du auf Highscore-Jagd?

MB: Die blaue Waffe ist erste Wahl und bei mir 95 Prozent des Spiels im Einsatz. Wenn alles gut läuft, wechselt man nur beim Endgegner von Level 9 auf den grünen Laser. Wenn man stirbt, nimmt man anfangs besser die rote Waffe. Und lasst vom gelben Teufel ja die Finger!

RG: Wie viele Loops hast du für deinen Highscore gebraucht und wie schwierig wird das Spiel dann?

MB: Auf MAME habe ich es in den neunten Level im vierten Durchgang geschafft. Bei jedem Durchgang werden die Kugeln der Gegner ein wenig schneller. Mein Ziel ist es immer noch, einen Durchgang mit der höchsten Kugelgeschwindigkeit komplett durchzuspielen.



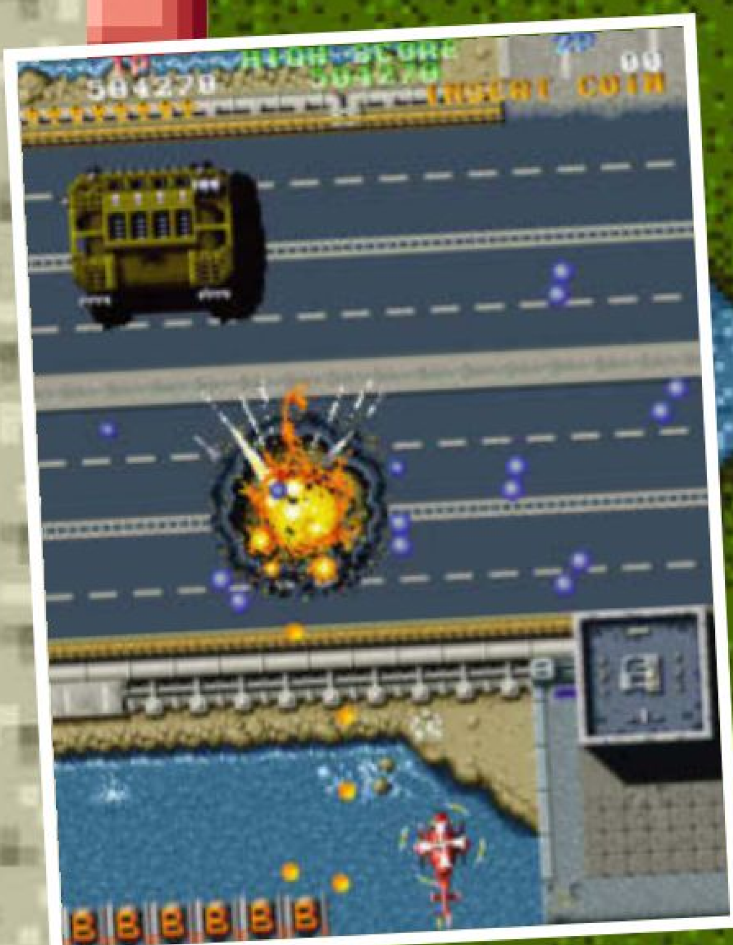
» [Arcade] Martin hat beinahe 7,5 Millionen geknackt!

RG: Wie zufrieden bist du mit deinen Scores in *Twin Cobra*?

MB: Um ehrlich zu sein, ich bin bei *Twin Cobra* immer noch hungrig! Die japanische Version wurde schon komplett ausgereizt, das ist beim westlichen Release nicht der Fall. Vielleicht liegt es am Koop-Modus, der den Schwierigkeitsgrad ordentlich angehoben hat. Es wurden nämlich – vermutlich zugunsten einer besseren Performance – die Frames auf Spieler 1 und 2 verteilt, was den verübten Schaden bei Gegnern angeht. Das halbiert de facto die Durchschlagskraft, wenn man allein spielt, und macht das Spiel zu einer echten Herausforderung.

RG: Wir dachten immer, die japanische Version wäre schwieriger wegen der Checkpoints?

MB: Das Checkpoint-System ist eine Sache für sich. Manche sind schwierig, um wieder auf die Füße zu kommen, aber alle sind machbar. Der veränderte Schaden bei der westlichen Version ändert das Spiel komplett, da es mehr um Ausweichen geht. Aber am Ende kann man darüber streiten, welche Version härter ist.



» [Arcade] Martins Rekordflug gibt es auf www.replay.marpirc.net.

»Bei jedem Durchgang werden die Kugeln der Gegner schneller.« MARTIN BEDARD




» [Mega Drive] Etwas merkwürdig sind die goldenen Panzer schon …


ZERSTÖRER

SERIENTÄTER

Die Vorgänger und Nachfolger auf einen Blick.



TIGER HELI

JAHR: 1985

Toaplans erster Shooter bediente sich sichtlich bei *Xevious* und *1942*, brachte aber auch eigene Ideen ein, allen voran die Smart Bomb. Durchaus spielbar, aber im Vergleich mit *Twin Cobra* doch ziemlich einschläfernd.



TWIN COBRA II

JAHR: 1995

Der Nachfolger erschien mit etwas Verspätung auf Taitos mächtiger F3-Hardware. Die zugegeben exzellenten Grafikeffekte rücken das Spielerische etwas in den Hintergrund. Dennoch für Shooterfans sehr zu empfehlen.

SCHWERER PANZER



BLAUER HELI

»Manche Checkpoints sind schwierig, aber alle sind machbar.« MARTIN BEDARD



» [NES] Micronics brachte zuvor bereits *Tiger Heli* aufs NES.



» [PlayStation] Obwohl es so klingt, gab es keinen Nachfolger zu *Toaplan Shooting Battle 1*.



KANONENBOOT

ken 80 % ausgezeichnet. Heinrich Lenhardt fühlte sich zwar zwischenzeitlich immer wieder vom saftigen Schwierigkeitsgrad gefrustet, doch unter dem Strich überwog bei ihm klar die Freude über „Ballerunterhaltung der Oberklasse". Noch besser fielen die Kritiken für die PCE-Version aus. Sie schaffte es mit 82 % sogar in das erste *Power Play*-Sonderheft „Die 100 besten Spiele", dank „schweißnasser Finger, gestiegenem Adrenalinpegel, schlafloser Nächte", wie Henrik Fisch bekundete.

Die späteren Umsetzungen für X68000 und FM Towns Marty (siehe Kasten) waren zwar hervorragend, boten aber ebenfalls keine Koop-Freuden, da sie sich sehr eng an das japanische Original hielten. Erst 1996 gab es auf der PlayStation mit der *Toaplan Shooting Battle 1* eine Umsetzung fürs Wohnzimmer, die alles bot, sogar einen horizontalen Modus.

Twin Cobra II, der Nachfolger von 1995, wurde von Takumi entwickelt, nachdem Toaplan im Vorjahr seine Pforten geschlossen hatte. Für Konsoleros gibt es dazu lediglich eine Fassung für den Sega Saturn: *Kyukyoku Tiger II Plus* erschien 1997 mit einem exklusiven Level.

Wer nach diesen Zeilen Lust auf *Twin Cobra* bekommen hat, wird am einfachsten mittels Emulator oder auf einem Smartphone (*TWIN COBRA classic*) loslegen können. Aber für das echte Arcade-Erlebnis solltet ihr euch auf die Suche nach der echten Hardware machen – irgendwo in einer dunklen Ecke einer Spielhalle wartet sie noch immer auf euch. *



MAKING OF

GHOST HUNTERS

Ihr riesiger Erfolg mit *Super Robin Hood* beflügelte die Oliver-Zwillinge zu einem innovativen Nachfolger. Mitentwickler Philip gibt Einblicke in die experimentellen Mechaniken und Animationen des CPC-Hits *Ghost Hunters*.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** DATASOFT
- » **ENTWICKLER:** CODEMASTERS
- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PLATTFORM:** SCHNEIDER CPC, DIVERSE
- » **GENRE:** PLATTFORM-SPIEL

Philip und Andrew Oliver bastelten nach ihrem Verkaufsschlager *Super Robin Hood* nicht einfach einen ideenlosen Nachfolger, sondern versuchten sich an etwas Neuem: Bei *Ghost Hunters* läuft und springt man durch bildschirmfüllende Levels, um Rätsel zu lösen und Geister zu bekämpfen. Philip erklärt, wieso sie alles anders machen wollten: „Wir dachten über ein weiteres Plattformspiel nach, das jedoch nicht die Verkäufe von *Super Robin Hood* schmälern sollte."

Um sich möglichst weit vom Vorgängerwerk zu distanzieren, erdachten die Brüder anstatt einer mittelalterlichen Burg ein verlassenes Haus in der Gegenwart. Da die beiden Fans von *Ghostbusters* und *Scooby Doo* waren, stand ein düsteres Gemäuer als passende Kulisse schnell fest. Außerdem setzten sie einen für das Setting eher ungewöhnlichen Hauptdarsteller ein: einen amerikanischen Muskelprotz namens Hunk Studbuckle.



» [Schneider CPC] Das schaurige Herrenhaus voller Gefahren.

Philip führt zum einen John Rambo als Inspiration an. „Wir wollten, dass sich der Spieler mit einem starken Helden mächtig fühlt." Außerdem versuchten sie, die Animationen eines Spieleklassikers zu klauen: „Wir spielten *Impossible Mission* auf dem Familien-TV ab und zeichneten das auf, um danach Bild für Bild den rennenden Helden zu kopieren. Wie gut das geklappt hat, bleibt zweifelhaft, doch das war unser Ziel", gesteht Philip.

Obwohl *Ghost Hunters* auf den ersten Blick wie ein gewöhnlicher Plattformer aussieht, besitzt er ungewöhnliche Ballereinlagen: Hält man den Feuerknopf gedrückt, erscheint ein Zielkreuz zum Anvisieren von Gegnern. Währenddessen kann man sich allerdings nicht von der Stelle bewegen. „Damals versuchten wir alles Mögliche, um neue Kampfmechaniken zu finden", führt Philip aus. Im Spiel steuert man den springenden Helden per Joystick, das Zielkreuz dagegen mit den Cursor-Tasten an der Tastatur. So musste der Spieler ständig die Eingabemethode wechseln. Heute ein Unding, damals als Experiment gerade noch erträglich.

Bei den Feinden gab es dagegen klare Vorgaben. Neben obligatorischen Geistern mussten Klischees wie Dracula, Mumien und Totenköpfe mit ins Spiel. „Wir wollten



MEILENSTEINE

SUPER ROBIN HOOD
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1986

DIZZY (IM BILD)
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1987

FANTASY WORLD DIZZY
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1989



» Die Oliver-Zwillinge sind vor allem für die *Dizzy*-Titel bekannt.





» [Schneider CPC] Im späteren Verlauf bieten die Hüpfpassagen knackige Herausforderungen.

auch Skelette, denn Skelette waren schon seit Ray Harryhausens *Jason und die Argonauten* cool", so Philip. Nicht zuletzt baute *Ghost Hunters* auf zwei Energiebalken. Der erste heißt „Terrometer" und steigt, wenn mehr Gegner auftauchen. Philip dazu: „Wir wollten anzeigen, wie furchteinflößend der aktuelle Ort ist. Von *Magic Clock* hatten wir bereits den Programmcode eines tickenden Zeigers, an dem wir einfach eine Skala montierten." Der zweite Balken war die „Macho"-Anzeige, womit die Energie des Testosteron-Helden symbolisiert wurde.

Nicht zuletzt ist die Oliver-Produktion einer der wenigen CPC- und Spectrum-Titel, die Sprachausgabe boten – wenn auch mit kratziger Stimme. Publisher Codemasters war jedoch nicht begeistert vom Arbeitstitel *Bust-a-Buster First Slime Part I* – so kam es zum griffigeren *Ghost Hunters*. Das Spiel kam gut an und erzielte beständige Verkäufe. Dennoch wäre laut Philip mehr drin gewesen: „Es verkaufte sich nicht so gut

» *Rambo* war eine Inspiration. Wir wollten, dass sich der Spieler mit einem starken Helden mächtig fühlt. « PHILIP OLIVER

wie *Super Robin Hood*. Wir hatten gehofft, dass es genauso gut ankommen würde."

Was könnte man an dem unterschätzten Hüpfspiel heutzutage noch verbessern? Philip meint zur Ballermechanik: „Ich würde das Feuern ändern, das war einfach ein Fehler. Es hätte besser ein horizontaler Strahl sein sollen, den man nach oben und unten rotieren kann. Dennoch war *Ghost Hunters* für die kurze Entwicklungszeit ein klasse Plattformer." *





» [Schneider CPC] Das alte Gemäuer bietet interessante Mechaniken und Rätsel.



» [Schneider CPC] Sobald der Bruder gerettet ist, geht es zum Ausgang.



SEITEN-SPRÜNGE

SCHNEIDER CPC

Die Originalversion baut auf bekannte CPC-Stärken. Es wird nur der Vierfarb-Modus genutzt, der zwar simpler aussieht, aber dafür detailreiche Hintergründe erlaubt. Zudem gibt es eine atmosphärische Titelmusik, gute Soundeffekte und rudimentäre Sprachausgabe. Nicht zuletzt gefällt uns der hübsch animierte Held sowie die vielen Details in der Kulisse – von tropfendem Blut bis zu brodelnden Reagenzgläsern.



ZX SPECTRUM

Zunächst zum Positiven der Spectrum-Umsetzung: Sie spielt sich identisch zur CPC-Vorlage, außerdem sind die einblendbare Übersichtskarte und die Beschreibungen der Sammelobjekte praktisch. Doch in Sachen Präsentation muss *Ghost Hunters* Federn lassen. Die einfarbige Optik in schlichtem Rot ist so hässlich wie ein geschwollenes Auge. Die wenigen Soundeffekte nerven sofort.



C64

Auf dem Brotkasten ist die Grafik bunter, wirkt stellenweise jedoch nicht ganz stilsicher. Die Heldenfigur ist ein gutes Stück gröber. Außerdem mangelt es am Sound – was doch eigentlich eine Stärke des C64 ist! Und die Steuerung ist zu träge, was das Hüpfen, Schießen und Ausweichen zur Geduldssache macht. Kurzum: Hier wäre viel, viel mehr drin gewesen. Immerhin fehlt nichts.





SPY HUNTER

-- EXPERTENWISSEN --





Ein Spielautomat für knallharte Agenten: Dank Maschinengewehren am Auto, fiesen Gegnern und groovigen Gadgets macht euch Bally Midways *Spy Hunter* zum James Bond der Spielhalle.

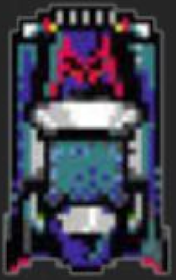


» [Arcade] Pfützen sind fies platziert.

Der Geheimagent im Dienste ihrer Majestät beeinflusste massiv die Videospiele-Landschaft, vor allem in den 80er Jahren. 1983 war nach dem ursprünglichen Darsteller Sean Connery bereits der zweite Bond im Einsatz: Mit Roger Moore in der Titelrolle lief *Octopussy* in den Kinos an. Etwa zur gleichen Zeit kam *Spy Hunter* von Bally Midway in die Spielhallen. Die freie Interpretation der Thematik fokussierte sich auf den vielleicht beliebtesten Aspekt von Spionage- und Actionfilmen: die Verfolgungsjagd.

Spy Hunter macht den Spieler zum Superspion, der Bösewichte auf Autobahnen und über Wasserstraßen jagt. Der eigentliche Star ist das eigene Fahrzeug, der fiktive G-6155 Interceptor im Chevy-Stil. Die Mission ist einfach: Besiege die gepanzerten gegnerischen Wagen und verschone die unschuldigen Autofahrer auf der Straße. Dazu sind nicht nur schnelle Reaktionen am Lenkrad, sondern auch Upgrades vonnöten, die von Trucks zur Verfügung gestellt werden. Neben dem Standard-Maschinengewehr halten euch Ölteppiche und Rauchschwaden Gegner vom Leib. Raketen sind dagegen unerlässlich bei der Bekämpfung von bombenwerfenden Hubschraubern.

1983 waren technisch fortgeschrittene Rennspiele wie *Out Run* noch weit entfernt. *Spy Hunter* setzt deshalb eine Vogelperspektive über eine vertikal vorbeizischende Landschaft. Der Automat verfügt über ein beeindruckendes Cockpit mit Lenkrad im „Knight Rider"-Stil, auf dem sich Tasten für die ▶

















»Wir haben normalerweise denselben Code verwendet und Grafik und Grafikroutinen ersetzt.«

SEAN PEARCE



»[Arcade] Im Bootshaus wechselt man zwischen Schnellboot und Auto.

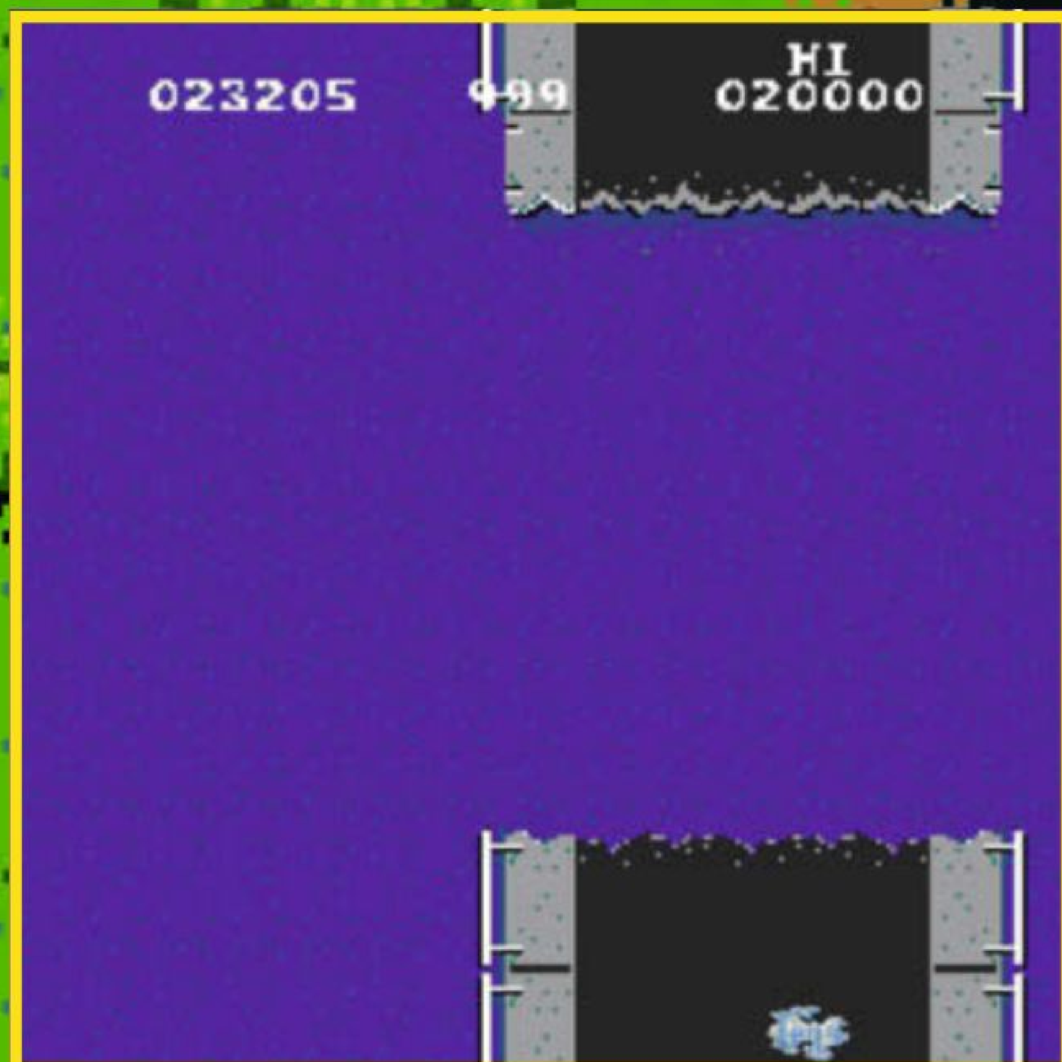




»[Arcade] Auf dieser Brücke geht es heiß her.







»[Arcade] Sackgasse: Die Brücke ist hinüber.

verschiedenen Waffen aufreihen. Dazu gesellen sich Gaspedal und Schalthebel. Der intern von Bally Midway entwickelte Automat kam in Varianten mit Sitz sowie als konventionellere Stehversion auf den Markt.

Da es kein echtes Spielziel gibt, ist *Spy Hunter* die perfekte Beschäftigung für Highscore-Jäger. Für jedes Bildschirmviertel, den ihr auf Land zurücklegt, werden 15 Punkte vergeben, für die dieselbe Entfernung auf dem Wasser 25 Punkte. Regelmäßig konfrontiert euch das Spiel mit einer kaputten Brücke – eine Anspielung auf die Schnellboot-Verfolgungsjagd in *Live And Let Die* aus dem Jahr 1973. Wenn ihr nicht in die Tiefe stürzen wollt, haltet euch linkerhand und fahrt auf schmalem Steg in ein Bootshaus. Hier verwandelt sich das Auto in ein rasantes Schnellboot.

Doch der Flusslauf ist genauso bedrohlich. Gegner werfen explosive Fässer ins Wasser, während Feinde euch rammen und Torpedos in eure Richtung werfen. An Land wie über Wasser verfolgt euch zudem ein Kampfhelikopter, der nur mit gut getimten Raketen abgeschossen werden kann.

Zurück auf dem Asphalt stellen sich euch weitere Hindernisse in den Weg. Gepanzerte Wagen, „Road Lords“ genannt, erweisen sich als immun gegen Maschinengewehrfeuer und versuchen, euch von der Straße zu drängen. „Switchblade“-Feindfahrzeuge klappen messerscharfe Stacheln in ihren Rädern aus. Werdet ihr von einem der bösen Jungs berührt, fliegt ihr schnell ab und crasht in den Straßengraben. Die großen Vollstrecker-Vehikel müssen mit besonderer Vorsicht behandelt werden. Denn in jedem befinden sich Schlägertypen mit Schrotflinten, die sich aus dem Fenster lehnen und Kugeln in eure Richtung pumpen. Zerstörte Feinde bringen Extrapunkte: 150 für „Switchblades“ und „Road Lords“, 500 für jeden Vollstrecker und 700 für den Hubschrauber (auch „Mad Bomber“ genannt).

Auf den Straßen sind auch Zivilisten unterwegs, die ihrem braven Alltag nachgehen. Weicht diesen aus, um Kollisionen zu vermeiden und sie nicht ins Kreuzfeuer zu bringen. Feuert ihr versehentlich auf sie, wird die Punktezählung zur Strafe vorübergehend ausgesetzt. Ebenso erschwerend gibt es Pfützen, die euer Spionageauto ins Schlingern bringen. Obendrein fordern euch vereiste Winterabschnitte, auf denen alle Fahrzeuge herumrutschen. Der vertikale Straßenverlauf bringt ständig neue Überraschungen auf den Bildschirm. Doch zum Glück gibt es Hilfe: Lastwagen erscheinen sporadisch vor eurem Auto und eine Rampe senkt sich. Fahrt kurz in den Lkw, um ein neues Gadget zu erhalten!

Spy Hunter besitzt eine ungewöhnliche Kombination aus Timer und Leben. Das Spiel zählt zunächst von 60 oder 90 Sekunden herunter (abhängig von den Einstellungen des DIP-Schalters am Automaten). Der Spieler verfügt während-



»[Arcade] Zivilfahrzeugen solltet ihr ausweichen.



»[Arcade] Euer Wagen besitzt unendlich viel Munition.

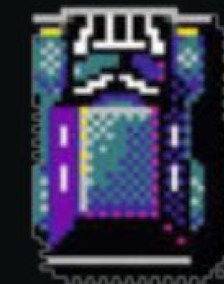


»[Arcade] Der Kampfhubschrauber belästigt euch immer wieder. Haltet die Raketen bereit!

ÖL-TRUCK

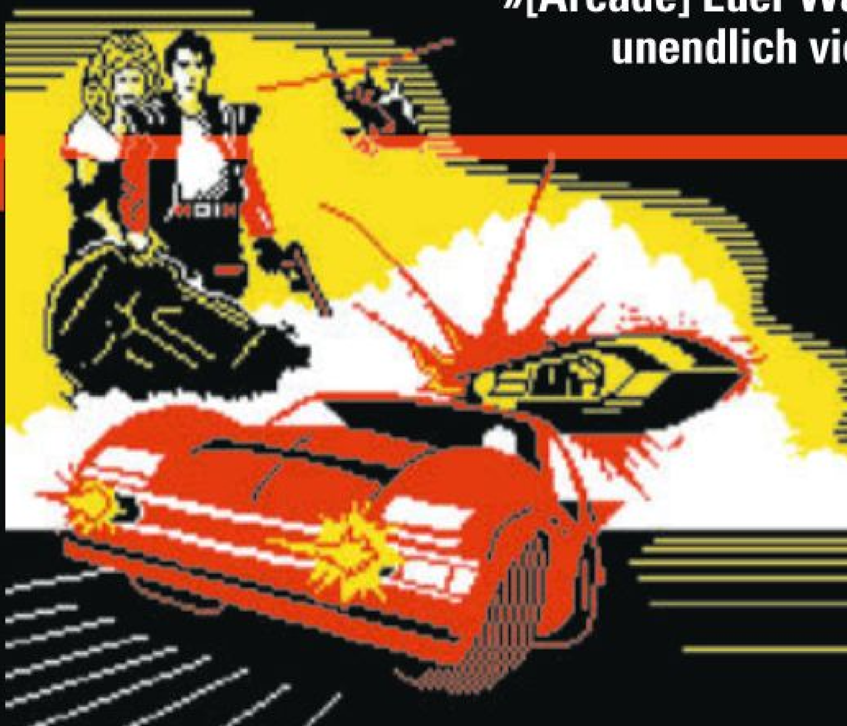


ROAD LORD
150 PUNKTE





WASSERBOMBEN



SPIELTIPPS

TRICK-SPION

Wir geben euch 007 Tipps zur Agentenkarriere.



DER SPION, DER MICH EINNEBELTE

Um Verfolger abzuschütteln, sind Rauch- und Ölvorräte unerlässlich. Taucht der Versorgungs-Lkw auf, lasst ihn überholen und fahrt über die rückseitige Rampe an Bord, um die Extras zu ergattern.



LIZENZ ZUM WASSERN

Der Fluss mag ruhiger erscheinen, ist aber nicht minder gefährlich. Denn hier tauchen Feindboote mit explosiven Fässern auf. Diese versuchen obendrein, euch zu rammen. Dumm, dass es auf Wasser keine Extrawaffen gibt.



EINE BRÜCKE IST NICHT GENUG

Es ist einer der besten Momente in *Spy Hunter*: „Brücke endet – Umleitung links!" Folgt unbedingt dieser Anweisung. Denn sonst plumpst ihr mit eurem Agentenwagen ins Wasser.



EISIGE GRÜSSE AUS MOSKAU

In der verschneiten Landschaft solltet ihr so vorsichtig wie möglich fahren, auch während der Verfolgung feindlicher Spione. Ihr rutscht viel schneller auf der glitschigen Straße. Vorsicht bei Kurven!



DAS AUTO MIT DER GOLDENEN WAFFE

Die Kombination aus Ballerei und Rennspiel war 1983 neuartig. *Spy Hunter* begründete ein eigenes Genre und fordert reaktionsschnelle Spieler, die kaum zum Durchschnaufen kommen.



DER HAUCH DES SCHLAGLOCHS

Nervig ist das Bombardement aus der Luft, denn jede Explosion erzeugt ein neues Schlagloch. Schnell schleudert ihr von der Straße herunter. Weicht aus und schaltet den Hubschrauber so schnell wie möglich aus.



IM ANGESICHT DER KLINGEN

Achtet auf die „Switchblade"-Fahrzeuge! Sie tauchen ständig auf und fahren ihre rotierenden Klingen an den Rädern aus. Mit zerfetzten Reifen endet ihr schnell am nächsten Baum.

ZERSTÖRTES SPIONAGEBOOT





FÄSSERWURF-SCHNELLBOOT (150 PUNKTE)

SPIONAGEBOOT





» [Arcade] Der Wagen morpht immer wieder zum Schnellboot.



» [Arcade] Abgeraucht!

SCHLEPPER



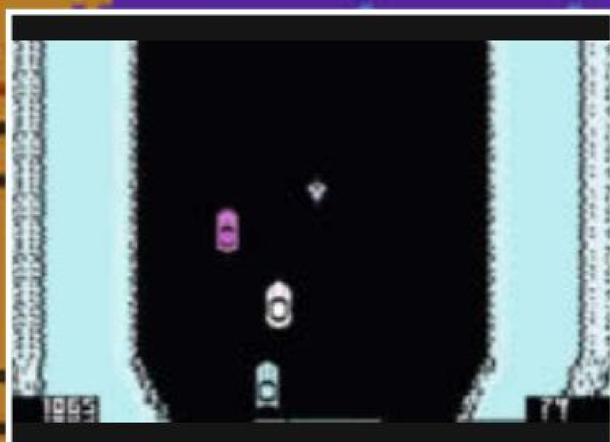
▶ dessen über unendlich viele Leben, doch ein Crash nimmt wertvolle Zeit in Anspruch. Nach Ablauf der Zeit taucht ein traditioneller Lebenszähler auf, der zwei zusätzliche Leben für 18.000 Punkte verleiht.

Diese Formel erwies sich als erfolgreich für Bally Midway. Der Nachfolger von 1987 verzichtete dann auf die Vogelperspektive: *Spy Hunter II* zeigt das Geschehen aus zeitgemäßer Verfolgersicht. Der Spielablauf bleibt gleich, ist grafisch aber detaillierter inszeniert. Größte Neuerung ist der nicht zu übersehende Zweispieler-Modus: Am Automaten befinden sich zwei Lenkräder.

Nach einer Flipper-Interpretation und einigen Heimkonvertierungen bis Ende der 80er erhielt *Spy Hunter* 1992 das NES-exklusive Upgrade *Super Spy Hunter*. Eine 2001 von Paradigm entwickelte Variante für damalige Konsolen bauschte den originalgetreuen Spielablauf mit Hintergrundgeschichte und Missionen auf. Jenes Spiel erhielt 2003 eine Fortsetzung für PS2 und Xbox, gefolgt vom mittelmäßigen Ableger *Nowhere to Run* von 2006. 2012 materialisierte sich der vorerst letzte Haupttitel der Reihe auf Nintendo 3DS und PS Vita. Überraschend erhielt das heldenhafte Fahrzeug G-6155 im Jahr 2016 einen Auftritt in *Lego Dimensions*. Die Faszination der Verfolgungsjagden von *Spy Hunter* scheint nicht zu verblassen. *

SEITENSPRÜNGE

So entwickelte sich *Spy Hunter* auf allen Plattformen.



PC

■ Die durchschnittliche Portierung eines nicht allzu komplexen Arcade-Spiels. Empfehlenswert nur mit Farbmonitor, denn das Dauer-Scrolling strengt die Augen an.



COMMODORE 64

■ Eine fantastische 8-Bit-Konvertierung, die den Nervenkitzel und die Action des Originals gut umsetzt. Im Gegensatz zur Spectrum-Version ist das Peter-Gunn-Thema ebenso präsent wie das wechselnde Terrain. Auch die Grafikkulisse fügt sich gut ein.



ATARI 800

■ Diese Konvertierung ist dem Commodore 64 sehr ähnlich – nur mit weniger Chaos auf den Straßen, was das Spiel zu einfach macht. Kontrastreiche Optik und gute Steuerung machen *Spy Hunter* dennoch zu einem Tipp für Atari-Besitzer.



COLECOVISION

■ Auf dem Coleco spielt sich *Spy Hunter* ziemlich langsam. Die Sprites und die Kulissen überzeugen jedoch. Die Bildschirmanzeigen befinden sich nicht unten, sondern links, weshalb der Spieler mehr Übersicht auf der Straße erhält.



ZX SPECTRUM

■ Die ZX-Version glänzt mit gut gestalteten Sprites und guter Spielbarkeit und überdies weichem Scrolling. Nur der Sound lässt zu wünschen übrig. *Spy Hunter* wurde zu einem festen Bestandteil von Spectrum-Spielesammlungen.



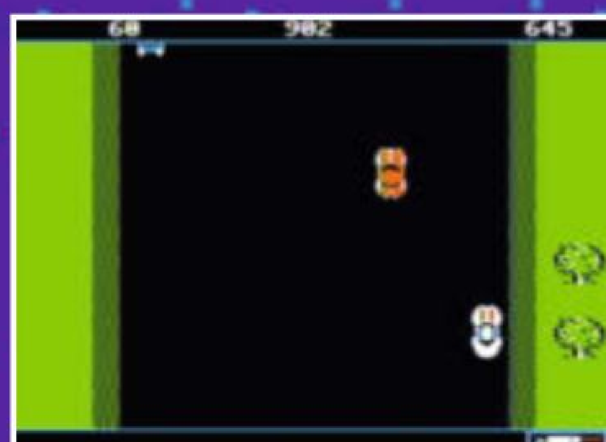
BBC MICRO

■ Die BBC-Konvertierung ist die vielleicht schönste für 8-Bit-Heimcomputer. Schade nur, dass sie aufgrund der leeren und langweiligen Straßen nicht die Spannung des Arcade-Originals aufbieten kann.



SCHNEIDER CPC

■ Die von Choice Software in Nordirland entwickelte Umsetzung streitet sich mit der Apple-II-Fassung um den Titel des Schlusslichts. Das ruckelige Scrolling und das langsame Tempo vermasseln den rasanten Spielablauf. Diese Fassung erschien gleich als Budget-Titel.



APPLE II

■ In Sachen Sprite-Darstellung kann der Apple II auftrumpfen. Ansonsten gibt es viel zu meckern: Lange Geraden sorgen für langweilige Fahrabschnitte. Die grafische Leere mit wenigen Details erzeugt nicht mal annähernd Temporausch. Wasserabschnitte? Fehlen!



ATARI 2600

■ Der 2600-Umsetzung gelingt es, trotz schwacher Hardware die Spielbarkeit zu erhalten. Bei der Optik müsst ihr Abstriche in Kauf nehmen. Das Original wurde mit einem Adapter ausgeliefert, der zwei Atari-Joysticks verband, damit der Spieler zwei unterschiedliche Buttons parallel bedienen konnte.



NES

■ Die Meinungen zur NES-Konvertierung gehen auseinander. Es ist eine originalgetreue Nachbildung, die sogar verbesserte Hintergrundgrafiken mitsamt einiger rudimentärer Stadtlandschaften bietet. Dennoch enttäuscht sie im Vergleich zu den NES-Ports anderer Spiele.

FRAGEN AN SEAN PEARCE

Der Programmierer der miserablen CPC-Version plaudert aus dem Nähkästchen.



RG: Wie bist du an den Job gekommen?
SP: Ich habe damals bei Choice Software in meiner Heimatstadt Carrickfergus gearbeitet. Das Studio war von einigen Freunden gegründet worden, die ich im örtlichen Computerclub in der Stadtbibliothek kennengelernt hatte – Colin Gordon und David Bolton.

RG: Was war deine Rolle bei CPC-Umsetzung?
SP: Ich habe den gesamten Programmcode erstellt, und es sieht so aus, als hätte ich auch einen Großteil der Optik selbst gemacht. Allerdings denke ich, dass Autos und Landschaftsgrafiken bereitgestellt wurden. Oft steuerten andere aus der Firma einige Grafiken bei. Ich glaube, dass David Thorpe den Ladebildschirm erstellt hat.

RG: Welche Einschränkungen gab es auf dem Schneider CPC im Vergleich zum Original?
SP: Das Scrolling und die fehlende Musik sind die offensichtlichen Mankos. Aber ich habe versucht, die meisten relevanten Spielfeatures wie das Verhalten der Autos und zusätzliche Waffen einzubauen.

RG: Was denkst du über das Endergebnis?
SP: Im Nachhinein war es keine großartige Konvertierung. Das Schießen war zu langsam und der Straßenverlauf ein wenig fehlerhaft. Zudem gab es Bugs beim Absetzen des Autos vom Truck. Choice war normalerweise an vielen Plattform-Konvertierungen beteiligt und arbeitete meistens für Veröffentlichungen von Ocean und U.S. Gold. Ich denke, dies muss eine zeitlich sehr knappe Umsetzung gewesen sein.

RG: Gab es in der Firma auch den Original-Automaten, an der man sich orientieren konnte?
SP: Wenn wir an Spectrum- und CPC-Versionen gearbeitet haben, haben wir – wo immer möglich – dieselbe Codebasis für den Spielablauf verwendet und Grafik sowie Grafikroutinen ersetzt. Ich glaube nicht, dass wir in diesem Fall den Arcade-Automaten hatten, obwohl viele Bestandteile des Spielablaufs vorhanden waren.



»[Arcade] Weicht den Motorrädern aus!



»[Arcade] Praktisch: Lkws bieten optionale Extras.

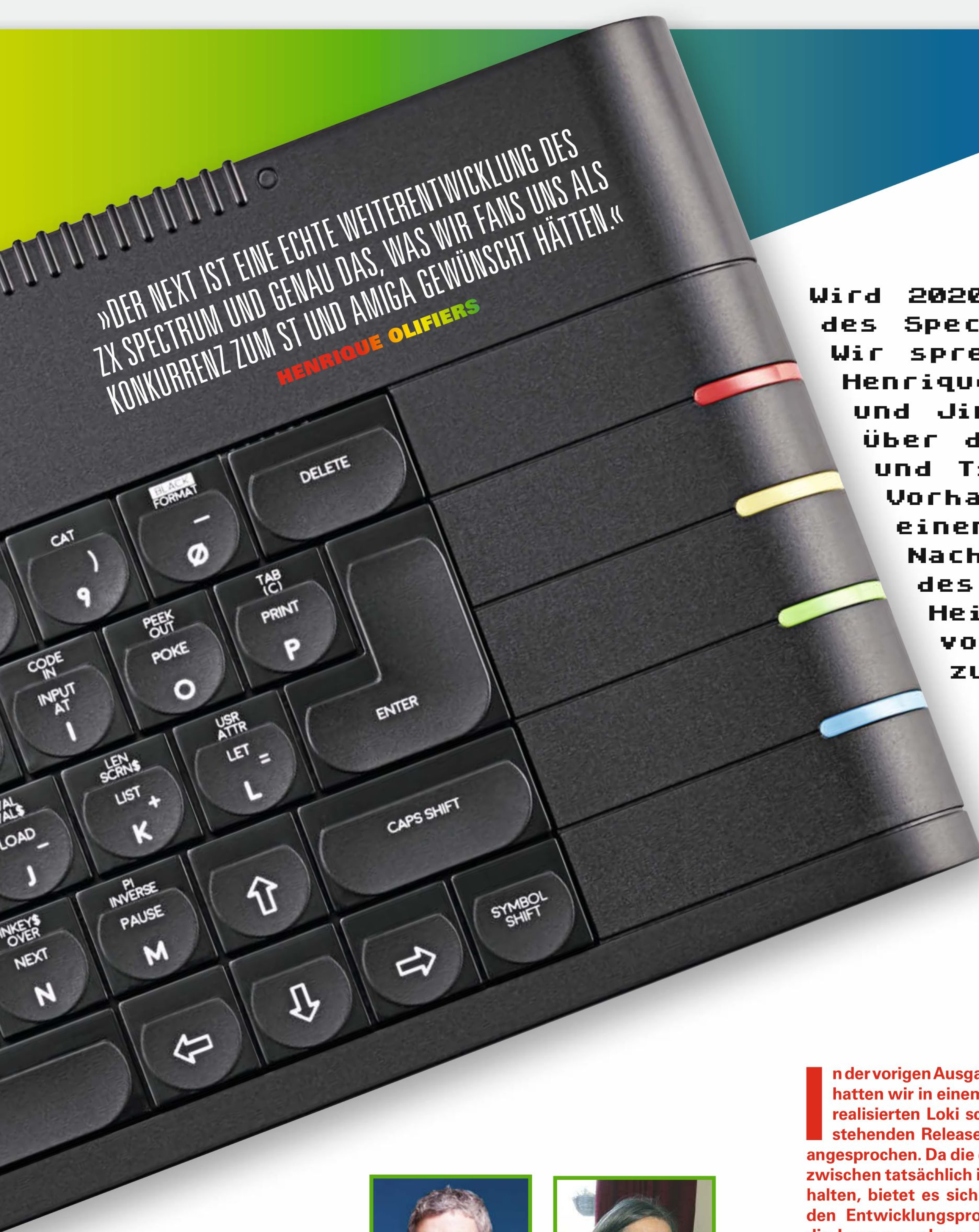


BOOTSHAUS

ZX SPECTRUM NEXT

DER NÄCHSTE LEVEL





Wird 2020 das Jahr des Spectrum Next? Wir sprechen mit Henrique Olifiers und Jim Bagley über die Höhen und Tiefen des Vorhabens, einen echten Nachfolger des beliebten Heimcomputers von Sinclair zu bauen.



» Abgesehen vom Spectrum Next leitet der altgediente Spieleentwickler Henrique Olifiers auch das Studio Bossa.



» Jim Bagley, der Kopf hinter Klassikern wie *Cabal* und *Midnight Resistance*, spielt auch im Next-Team eine wichtige Rolle.

In der vorigen Ausgabe von Retro Gamer hatten wir in einem Artikel über den nie realisierten Loki schon kurz den bevorstehenden Release des Spectrum Next angesprochen. Da die ersten Retro-Fans inzwischen tatsächlich ihren Next in Händen halten, bietet es sich an dieser Stelle an, den Entwicklungsprozess genauer unter die Lupe zu nehmen und mit den beiden Hauptverantwortlichen des Projekts ein paar Worte zu wechseln.

Als wir uns mit einem nachdenklichen Henrique Olifiers treffen, ist es ein grauer Dezembertag. Der Spectrum Next, der ihn in den letzten drei Jahren tagtäglich beschäftigt hat, wird endlich produziert und soll im Februar an die ersten Backer verschickt werden. Bei unserem Gespräch konnte Henrique noch nicht wissen, dass der Plan aufgehen würde und das erste Gerät tatsächlich pünktlich am 7. Februar seinen Besitzer erreicht hat. Für Henrique ▶

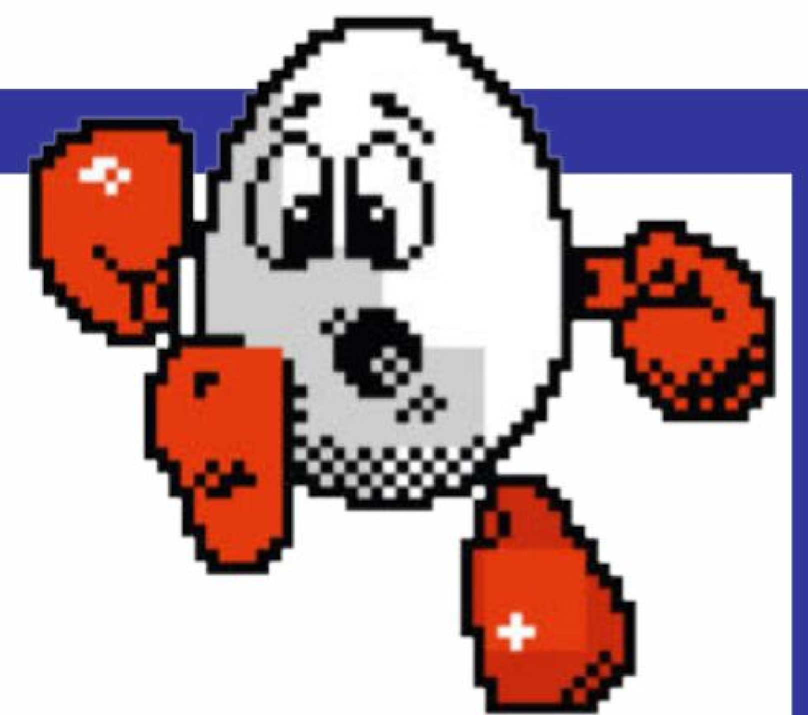


ist dies ein langersehnter Meilenstein und eine gute Gelegenheit, auf eine Reise zurückzublicken, die vor über 35 Jahren begann.

„Ich werde nie vergessen, wie ich meinen Spectrum unter dem Weihnachtsbaum fand", erzählt er uns. „Ich weiß noch, wie ich die Schachtel öffnete, die Anleitung herausfischte und mein erstes Programm abtippte, um die Möglichkeiten auszuloten. Daraus erwuchs meine Leidenschaft für Computer." Das können wohl viele Spectrum-Fans nachvollziehen und freuen sich darum auch so sehr über den Next, der nicht nur wie ein Spectrum aussieht, sondern sich auch so anfühlt. Im Kern besteht er aus einer Platine namens TBBlue, die von den Brasilianern Victor Trucco und Fabio Belavenuto entworfen wurde. Als diese in ihrem Heimatland damit Erfolg hatten, fragten die beiden bei Henrique an, ob er den Vertrieb in Großbritannien übernehmen wolle. Henrique aber hatte aber Größeres im Sinn und dachte sofort an einen neuen Computer unter dem Sinclair-Label.

„Der Next stellt eine verbesserte Version des TBBlue dar", erklärt Henrique. „In der finalen Version bietet er Dinge wie HDMI, neue Grafik- und Audio-Modi, Hardware-Sprites, mehr Speicher, einen Steckplatz für ein Rasp-

DER NÄCHSTE LEVEL



Ein Vorgeschmack auf die besten Titel des Next.



BUBBLEGUM BROS

Entwickler: Software Amusements
ETA: Erschienen

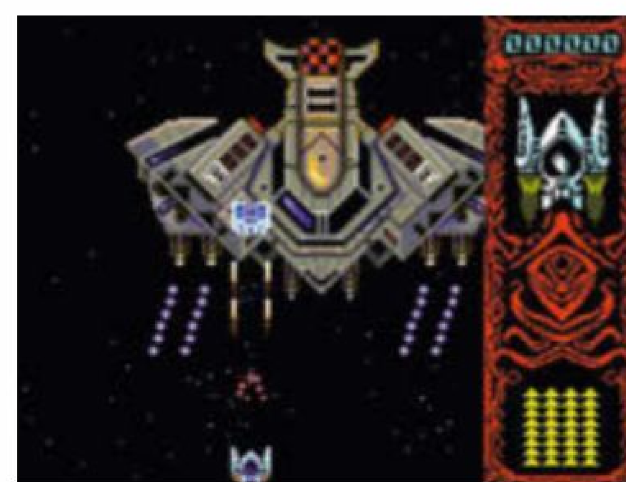
Dieses Spiel stammt vom produktiven Entwickler Adrian Cummings. Es sieht zwar aus wie *Bubble Bobble*, spielt sich aber wie eine Plattform-Ballerei. Für kurzweiligen Spaß zu zweit taugt der quietschbunte Titel mit der eingängigen Musik allemal.



BAGGERS IN SPACE

Entwickler: Rusty Pixels
ETA: März

Durch die Demos auf diversen Retro-Veranstaltungen ist dies einer der bekanntesten Titel für den Next. Er spielt sich wie eine Mischung aus *HERO* und *Jetpac*, wobei ihr als Minenarbeiter mit tödlichen Fallen gespickte Höhlen auf der Suche nach Treibstoff erforscht.



WARHAWK

Entwickler: Rusty Pixels
ETA: März

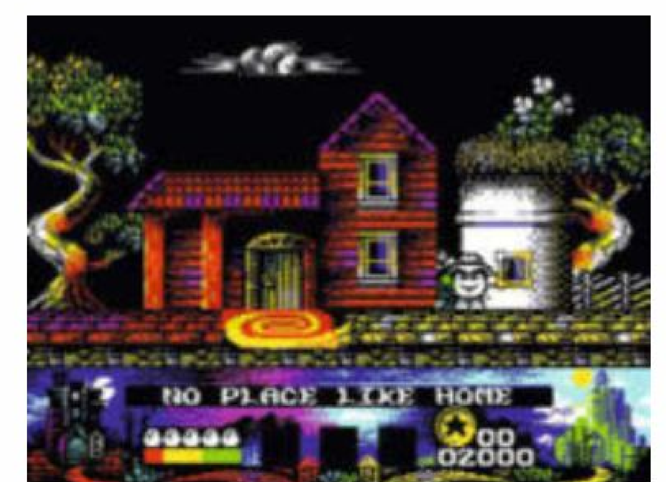
Ballerfans werden diese Neuauflage des C64-Klassikers lieben, die von Rusty Pixels für den Next umgesetzt wurde. Sie bietet 20 Levels voller Action und ein paar riesige Bosse, mit denen ihr Spaß haben könnt. Die Geschwindigkeit zeigt die technischen Fähigkeiten des Next.



DREAMWORLD POGIE

Entwickler: WASP
ETA: Frühjahr

Dieser Titel soll als Stretch Goal kurz nach dem Erscheinungstermin des Next fertig werden und sieht mindestens genauso gut aus wie die NES-Fassung, auf der er basiert. Er schafft mit Leichtigkeit Vollbild-Scrolling, was Spectrum-Fans beeindrucken dürfte.



WONDERFUL DIZZY

Entwickler: Evgeniy Barskiy et. al.
ETA: Sommer

Ein Next-Spiel, dem die Fans ganz besonders entgegenfiebern, ist das neue *Dizzy*-Abenteuer der Oliver-Brüder. Allerdings wird es für den Spectrum 128 entwickelt und für den Next nur leicht modifiziert. Dennoch freuen wir uns schon sehr auf 67 aufregende Levels.

»DER MONAT AUF KICKSTARTER WAR WIE EIN RAUSCH. WIR WAREN BEEINDRUCKT VOM RIESIGEN INTERESSE AM NEXT.«

JIM BAGLEY

berry-Pi-Board, WLAN, schnellere CPU-Taktung und so weiter. Im Lauf der Zeit kamen immer mehr Mitarbeiter hinzu und trugen zum Projekt bei. Alles, von der Firmware bis zum Betriebssystem, ist der unermüdlichen Arbeit von Leuten wie Allen Albright oder Garry Lancaster zu verdanken."

Eine der Schlüsselfiguren ist Jim Bagley, Gesicht des Next und Star des Launch-Titels *Baggers in Space*. „Als ich mein Entwicklungs-Kit bekam, beschloss ich, eigene Features hinzuzufügen. Damals war ich noch gar nicht Teil des Teams. Ich wollte den Next benutzerfreundlicher machen, denn jeder, der für den Spectrum programmiert hat, weiß, wie seltsam etwa das Layout des Videospeichers war. Viele Leute fragen mich, wie man Sprites zeichnet und bewegt, also dachte ich: Wenn man es den Einsteigern so leicht wie möglich macht, erleben sie früher Aha-Momente und bleiben eher dabei. Das ist es, was mich all die Jahre beim Next-Projekt angetrieben hat."

Auch wenn die Spezifikationen weit über denen des ersten Spectrum liegen, bleibt der Next eine Z80-Maschine mit einem FPGA (Field-Programmable Gate Array) im Kern. Das Gerät sollte nie ein Emulator werden, auch wenn das dem Team viel Arbeit erspart hätte. Henrique bekräftigt die Entscheidung: „Als Emulator wäre das Projekt um mehrere Größenordnungen kleiner ausgefallen, zwei Drittel günstiger und in der Hälfte der Zeit fertig gewesen. Aber der Next ist eine echte Weiterentwicklung des ZX Spectrum und genau das, was wir Fans uns von Sinclair als Konkurrenz zum ST und Amiga gewünscht hätten! Es ist viel reizvoller, einen Coprozessor für den Z80 zu entwerfen als eine schnellere oder umfassendere Emulation. Das klingt zwar wie ein technisches Detail, doch dadurch konnten wir viele Leute für uns gewinnen, die an einem Emulator kein Interesse gehabt hätten."

Beim äußeren Erscheinungsbild des Next wurden keine Kompromisse eingegangen. Die Tastatur basiert auf der des Spectrum+, bekannte Anschlüsse wie EAR/MIC finden sich neben neuen wie HDMI und einem SD-Karten-Slot. „Das ist genau der Grund, weshalb wir Rick Dickinson verpflichtet haben", sagt Henrique über den Entwickler des Spectrum-Keyboards, der 2018 verstorben ist.

Die Kickstarter-Kampagne für den Next wurde im April 2017 gestartet und erreichte ihr Ziel von 250.000 Pfund innerhalb von 33 Stunden. Danach wurden in Rekordzeit einige Stretch Goals erreicht, bevor sie schließlich mit 723.390 Pfund von 3.113 Backern beendet wurde. „Es war fantastisch", sagt Jim. „Der Monat auf Kickstarter war wie ein Rausch. Wir waren beeindruckt von all dem Interesse am Next."

„Wir hatten echt Glück", freut sich Henrique. „Jim und ich hatten nur das Ziel, die 250.000 Pfund zu schaffen, und selbst das erschien uns als sehr ambitioniert. Außerdem wussten wir, dass mit weniger Geld das Next-Projekt zu teuer für uns gewesen wäre. Es ist schwer einzuschätzen, wie viele Leute Interesse an einem Retro-Computer haben, wie hoch die Risiken sind und welchen Preis ▶



» Die Optik der Hardware wurde dezent modernisiert.



MICHAEL „FLASH" WARE

Wir sprechen mit dem *Warhawk*-Entwickler über die Neuauflage.

RG: Was ist dein Eindruck vom ZX Spectrum Next und seinen Fähigkeiten?

MW: Ich finde den Next aufregend, nicht nur weil man damit die Spectrum-Klassiker wiederaufleben lassen kann, sondern auch wegen der verbesserten Features. Wie wir früher zu Hause programmiert haben, das kennt die jüngere Generation gar nicht mehr. Das ist das Tolle am Next – man kann einfach drauflosprogrammieren.

RG: Erzähle uns von der Next-Version von *Warhawk*.

MW: Mein Plan war, auf meiner C64-Fassung von *Warhawk* aufzubauen und das Spielgefühl des Originals beizubehalten. Der Next könnte zwar viel mehr, wir wollten uns aber nicht zu weit von den Wurzeln entfernen. Dennoch sind die späteren Levels sowohl für den Spieler als auch für die Hardware eine echte Herausforderung.

RG: Ist das Gerät eine gute Plattform für die Spieleentwicklung?

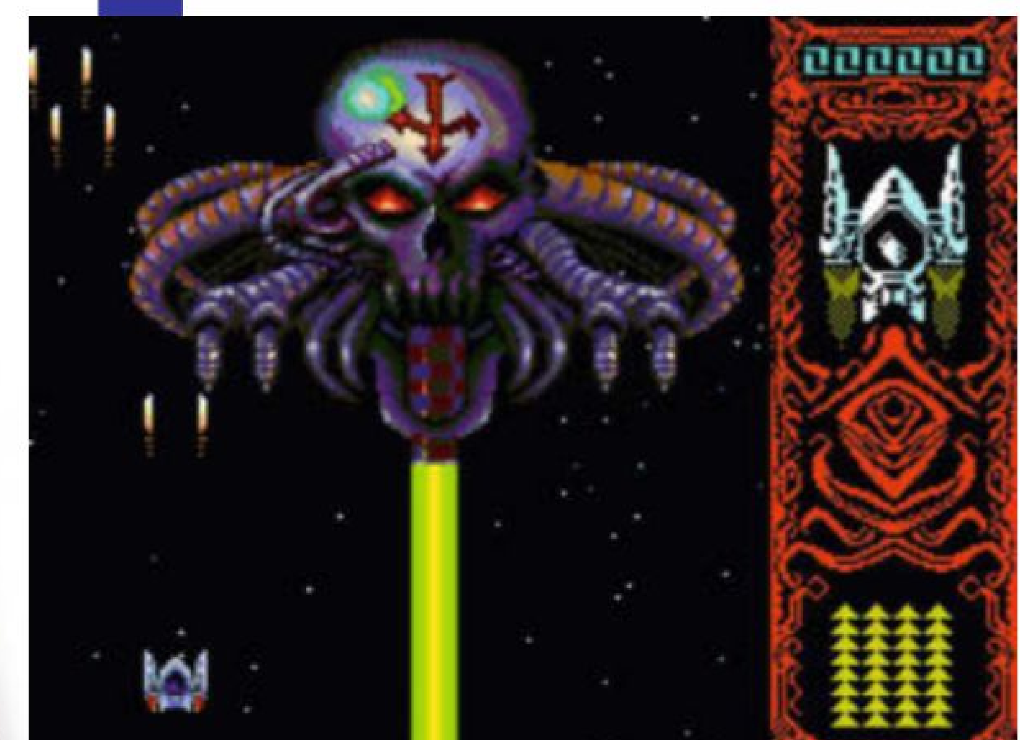
MW: Man kann dank Gary Lancasters verbesserter Implementierung in BASIC oder in reinem Assembler programmieren und den Code auf einem PC mit dem Emulator CSpect testen. Das Beste daran sind aber die schnellen Erfolgserlebnisse. Ich bin zwar Assembler-Programmierer, hatte aber nie wirklich auf dem Z80 gearbeitet. Auf dem Next brauchte ich nur ein paar Tage.

RG: Ist das Entwickeln für den Spectrum Next reines Hobby, oder kann man damit Geld verdienen?

MW: Hoffentlich beides. Natürlich ist es in erster Linie ein Hobby – wie alles, was man in seiner Freizeit tut. Wenn wir damit Geld verdienen sollten, wäre das toll, allerdings wird das erst klappen können, wenn im Lauf des Jahres mehr Geräte zur Verfügung stehen.

RG: Was kommt als Nächstes von Rusty Pixels?

MW: Unser Team, also Lobo, Space Fractal, Jim Bagley und ich, hat immer neue Ideen. Abgesehen von dem, was wir schon angekündigt haben, gibt es noch mindestens zwei Projekte, über die wir zu diesem Zeitpunkt noch nichts verraten wollen.



» [Next] Einer der tödlichen Bosse der Neuauflage von *Warhawk*.

AUFGEMOTZTE OLDIES

Diese Titel profitieren von der höheren Leistung des Next.

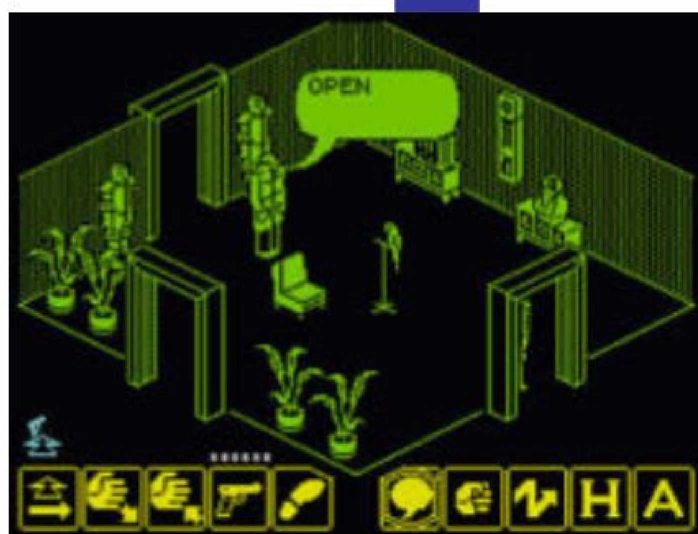
DRILLER

Die Freespace-Reihe war technisch brillant, lief aber dank der schattierten Polygone oft nur ruckelig. Bei 28 MHz spielt sich *Driller* allerdings fast wie *Doom*. Setzt die Einstellung „Angle“ auf zehn Grad und „Step“ auf 100, um die besten Ergebnisse zu erzielen.



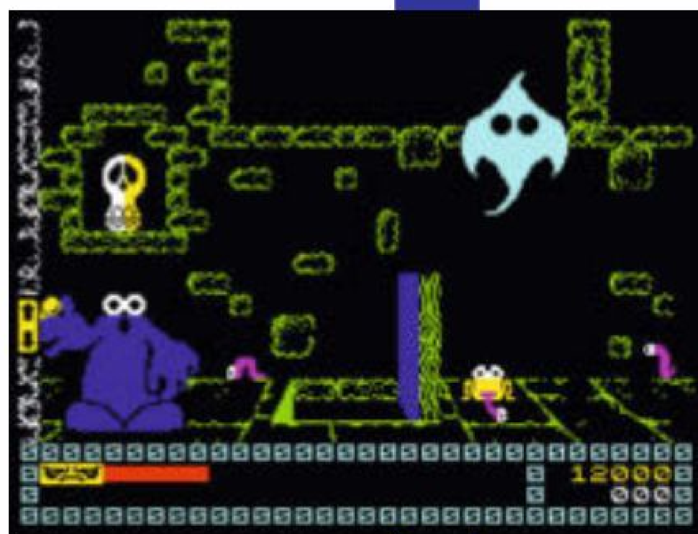
MOVIE

Dieses viel zu oft übersehene Isometrie-Adventure ist einer der besten Klone von *Knight Lore* überhaupt – erinnert ihr euch an die Sprechblasen? Die Anzahl der Levels ist enorm. Kein Wunder, dass dieser Titel stark von der höheren CPU-Leistung profitiert.



THE TRAP DOOR

Was überdimensionale Sprites betrifft, macht niemand Don Priestley etwas vor. Alle seiner neueren „Cartoon“-Spiele wie das bahnbrechende *Popeye* oder das gern vergessene *Gregory Loses His Clock* und eben auch *The Trap Door* profitieren von dem Plus an Geschwindigkeit.





MATCH DAY II

Dieses wunderbare Spiel von Jon Ritman läuft mit der Original-Taktrate ganz gut, macht aber mit 7 MHz deutlich mehr Laune und wird bei 14 MHz zu dem schnellen, flüssigen und spaßigen Fußballspiel, das wir uns damals sehnlich gewünscht haben.



LORD OF THE RINGS

Dieses ehrgeizige Text-Adventure baute auf *The Hobbit* auf – doch darauf zu warten, wie sich nach jedem Schritt die Gemeinschaft wieder mühevoll zusammenfand, war zermürbend. Bei 14 MHz sieht die Sache schon besser aus – und das Auenland wird sehr viel genießbarer.

man ansetzen muss, um die nötige Qualität zu schaffen.“

Mit fast dem dreifachen Kapital konnte das Team nun an einem Zeitplan arbeiten. Man wollte die ersten Boards bis August 2017 fertigstellen und die kompletten Rechner im Januar 2018 ausliefern. Tatsächlich wurde dieser Plan um etwas mehr als zwei Jahre überschritten. „Ich zittere, wenn ich nur daran denke“, sagt Henrique über den Prozess, in der heutigen Zeit einen neuen Rechner zu entwickeln. „Es gab so viele Unbekannte. Wir dachten, wir hätten die gröbsten Risiken schon im Vorfeld ausgeschlossen: Das Board war schon da, ein Prototyp des Gehäuses existierte und wir hatten Partner für die Produktion der Tastatur, der elektronischen Bauteile und so weiter ausgewählt. Wie hatten wir uns getäuscht.“

Wir wollen wissen, was schiefgelaufen ist. „Alles“, antwortet er mit einem Kopfschütteln. „Jeder einzelne Schritt. Es fing an mit Komponenten, die nicht gemäß ihrer Spezifikation arbeiteten. Es gab Produktionspartner, die sich in Luft auflösten. Es gab Kollegen mit psychischen Problemen und solchen, um die wir trauern mussten. Das war das Schlimmste: die Freunde, die wir unterwegs verloren haben. Rick Dickinson war natürlich der Bekannteste von ihnen. Er war unglaublich professionell, ehrgeizig und talentiert und so auf seine Arbeit fokussiert, dass niemand von uns seine Krankheit erahnte. Doch er war nicht der Einzige. Es gab Backer, die von uns gingen, und Kollegen, die wegen schwerer Erkrankung

»WIR DACHTEN, WIR HÄTTEN DIE GRÖBSTEN RISIKEN SCHON IM VORFELD AUSGESCHLOSSEN. WIE HATTEN WIR UNS GETÄUSCHT!«

HENRIQUE OLIFIERS



eines Familienmitglieds kürzertreten mussten. Jeder von ihnen traf uns schwer und erinnerte uns daran, worum es im Leben abgesehen von den technischen Problemen eigentlich geht."

„Wir könnten darüber ein ganzes Buch schreiben", fügt Jim hinzu. „Einen Computer zu bauen ist Schwerstarbeit!" Wie viele Next-Backer wissen, trugen besonders die Probleme mit der Tastatur zur Verzögerung bei. Henrique sagt jedoch, dass dies nur eine von vielen Hürden war. „Einige Probleme haben uns so manche Nacht wachgehalten. Zum Beispiel wechselten wir zwischen dem ersten und zweiten Entwurf den Hersteller der RAM-Chips, da der ursprüngliche keine mehr herstellte. Auf dem Papier waren die neuen vollkommen identisch, in der Praxis aber nicht. Wir hatten also 420 Boards, die bereit zur Auslieferung waren, aber nicht mehr booteten. Die folgenden Tage waren für ein Teammitglied so aufregend, dass es ins Krankenhaus musste und danach – richtigerweise – nicht mehr zum Projekt zurückkehrte."

Trotz aller Verschiebungen blieben die meisten Backer dem Projekt stets gewogen, was sicher an der Offenheit des Teams lag, das in den Updates auf Kickstarter nichts verheimlichte. „Wir wollen natürlich schon eine positive Stimmung verbreiten, aber wir stellen auch klar, wo es gerade nicht so gut lief und warum die Dinge so waren, wie sie waren", erklärt Henrique. „Jede einzelne Entscheidung während des Projekts zielte darauf ab, den Next zu der besten Maschine zu machen, die uns möglich war. Deshalb schlug uns letzten Endes von den Backern vielleicht auch mehr Wohlwollen entgegen, als wir eigentlich verdient gehabt hätten. Die Speccy-Fans sind eben eine liebenswerte, reife Gruppe, deren Empathie sie von vielen anderen Communities abhebt."

Als waschechter Computer ist der Next erweiterbar. Schließt das einen späteren Next 2 aus? „Das ist eine gute Frage", grübelt Henrique. „Ich denke nicht, dass ein Next 2 als Weiterentwicklung mit mehr Fähigkeiten eine gute Idee wäre. Das würde die ohnehin kleine Fangemeinde nur spalten. Als Überarbeitung unter Beibehaltung der Kompatibilität vermutlich schon – das wird bestimmt passieren; wenn nicht vom Originalteam, dann von einem anderen, das das Projekt in eine neue, interessante Richtung lenkt."

„Ich würde gerne einen tragbaren Next machen", fügt Jim hinzu und lächelt. „Diese Idee werde ich auf alle Fälle prüfen." Ein tragbarer Next ist fraglos eine interessante Aussicht, doch ruft er auch unangenehme Erinnerungen an den Vega+ hervor. Wir fragten uns, ob jenes Debakel ein besonderer Antrieb für das Next-Team war. Henrique entgegnet uns: „Ich weiß, dass sich ein ‚ja klar' besser anhören würde, aber meine vordringlichste Sorge war, dass der Crowdfunding-Ansatz [durch den Vega+] nicht mehr funktionieren könnte. Zum Glück hat sich das als unbegründet erwiesen, aber es gibt schon Leute, die sich als Backer an früheren Kickstarter-Projekten die Finger verbrannt haben. Das Ziel, einen würdigen Nachfolger für den Sinclair zu erschaffen, lag aber allen Teammitgliedern sehr am Herzen."

Jetzt, da die ersten Geräte tatsächlich ausgeliefert wurden, kann das Team auf die Reaktionen aus der Community gespannt sein. Für Henrique ist dies eine Rückbesinnung auf die Zeit, als er zum ersten Mal mit einem Spectrum in Kontakt kam: „Ich hoffe einfach sehr, dass die Leute, die einen Next bekommen, ihn mit den gleichen Gefühlen auspacken wie damals, als sie ihren ersten Spectrum öffneten. Wenn wir dieses Gefühl hinbekommen, ▶



» „Dank des Projekts habe ich jetzt ein paar graue Haare mehr": Henrique posiert mit einem Prototyp.



» Wir konnten den Spectrum Next testen und uns von seinem Potenzial überzeugen.

DIE POWER DES NEXT

Eine Übersicht aller Anschlüsse, Steckplätze und Bedienelemente.

JOYSTICK-PORT 1
Ein Standard-DB9-Port, kompatibel zu Controllern von Sinclair, Cursor und sogar Sega Mega Drive.

JOYSTICK-PORT 2
Ein identischer zweiter DB9-Anschluss für Multiplayer-Partien.

STROMANSCHLUSS
Hier wird das 9-Volt-Netzteil eingesteckt – original Netzteile des Spectrum sind aber nicht kompatibel.

ERWEITERUNGSSTECKPLATZ
Der Steckplatz für Hardware-Erweiterungen ist derselbe wie beim Original-Spectrum.

DIGITAL VIDEO DEBUG
Mini-HDMI-Anschluss für ein Raspberry-Pi-Signal (nur beim Modell Next Accelerated).

DIGITAL VIDEO
Ein HDMI/DVI-kompatibler Ausgang, um den Next mit einem Bildschirm zu verbinden.

EAR/MIC-ANSCHLUSS
Hier könnt ihr einen externen Kassettenrekorder (oder MP3-Player) anschließen, um Programme zu speichern und zu laden.

USB-ANSCHLÜSSE
Micro-USB-Anschlüsse zur Verwendung mit einem Raspberry Pi (nur beim Accelerated).

AUDIO OUT
Wenn ihr DVI oder VGA für das Videosignal nutzt, könnt ihr hier ein Stereosignal für Audio abgreifen.

RGB/VGA-ANSCHLUSS
Ein VGA- beziehungsweise RGB-Anschluss, damit der Next auch mit älteren Bildschirmen funktioniert.

TASTATUR/MAUS
Ein Standard-PS/2-Anschluss für eine externe Tastatur oder Maus (die dann eine Kempston-Maus emuliert).

▶ dann ist die Zukunft gesichert. Mehr können wir uns nicht wünschen."

Jim denkt langfristiger. „Der Next ist im Kern für die Fangemeinde des Spectrum konzipiert, soll aber auch eine neue Generation von Spielern und Entwicklern ansprechen. Ich würde gerne an den Punkt gelangen, an dem es eine neue Generation von Hobby-Entwicklern gibt, die von zu Hause aus programmieren und ihren Wunsch mit anderen teilen können, Neues zu erschaffen."

Bei den Spielen gibt es derzeit noch besonders viele Fragezeichen. Viele der Titel, die als Stretch Goals auf Kickstarter realisiert werden sollten, waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Next noch nicht fertiggestellt. *The Hollow Earth Hypothesis* ist Anfang Februar erschienen, weitere Titel befinden sich noch in der Entwicklung. Ein paar der Spiele von Rusty Pixels (siehe Kasten) konnten zum Redaktionsschluss zumindest vorbestellt werden, während das Team um Jim Bagley noch daran werkelte. „Wir widmen uns ganz den neuen Titeln für den Next", sagt Jim, dessen Einschätzung bei unserem Interview-Termin noch so klang: „*Baggers in Space* wird zum Release fertig sein, *Warhawk* vielleicht zwei Wochen danach. Außerdem haben wir noch *Tyvarian* und *Crowley: Beginnings*, ein großartiges Hüpfspiel."

Am Ende unserer Unterhaltung wollen wir von Henrique noch wissen, ob es eine zweite Kickstarter-Kampagne geben wird. „Auf alle Fälle. Es warten so viele Menschen da draußen auf einen Next. Sobald wir die Backer versorgt haben, werden wir die zweite Charge in Angriff nehmen." Wird es das Gerät auch irgendwann im Laden zu kaufen geben? „Nein, das würde nicht funktionieren. Dafür müsste der Next teurer sein. Wir sind mehr wie eine kleine Gruppe von Enthusiasten als wie eine profitorientierte Firma. Damit kennen wir uns einfach zu wenig aus."

> »ICH HOFFE SEHR, DASS DIE LEUTE, DIE EINEN NEXT BEKOMMEN, IHN MIT DEN GLEICHEN GEFÜHLEN AUSPACKEN WIE DAMALS IHREN ERSTEN SPECTRUM.«
>
> HENRIQUE OLIFIERS

Werden wir offizielle Software von Next sehen oder wie bisher ausschließlich Titel von Drittherstellern? „Wir sind eine offene Plattform und wollen uns hier keinen Vorteil verschaffen. Stattdessen setzen wir auf die Software anderer. Wir verkaufen sicherlich auf unserem Portal ein paar Titel, aber es wird nichts ‚Offizielles' sein, da wir sonst die Bemühungen anderer Studios untergraben würden."

Am Schluss hat Henrique noch eine Botschaft für alle Backer, die in Kürze ihren Next in Händen halten dürfen: „Ich muss mich bei ihnen für ihre unbeirrbare Unterstützung sowie für die Geduld bedanken, die sie gezeigt haben, während bei uns immer wieder etwas nicht so funktionierte, wie wir uns das gewünscht hätten. Die Straße war deutlich steiniger als geplant und sie hätten uns mit Fug und Recht das Leben auch viel schwerer machen können. Doch das Gegenteil war der Fall! Ohne ihre Unterstützung wäre beim Next nur ein Bruchteil dessen machbar gewesen, was wir geschafft haben. Ich hoffe wirklich, dass der Next den Erwartungen der Backer entspricht und dies der erste Schritt einer langen, glücklichen Beziehung ist." *



NMI-KNOPF
Ein Knopf für Hardware-Interrupts, der an den des Multiface erinnert und viele nützliche Funktionen hat.

SD-KARTEN-SLOT
Auf der SD-Karte könnt ihr Systemdateien und Software speichern. Der Next bootet ohne eingesteckte Karte nicht.

RESET-KNOPF
Der gute alte Reset-Knopf: Drückt ihn kurz für einen weichen und lang für einen harten Neustart.

DRIVE-KNOPF
Startet das divMMC-Menü im esxDOS-Betriebssystem.



Außenseiter

ZX SPECTRUM

Wer in den tiefen, breiten Software-Pool des ZX Spectrum abtaucht (und sich vielleicht gerade den Spectrum Next bestellt hat), verliert sich schnell in der Masse. Doch es gibt viele versteckte Juwelen.





»[ZX Spectrum] Im zweiten Stock befindet sich ein Waffengeschäft mit überlebenswichtiger Ausrüstung.



»[ZX Spectrum] Genau wie im Film blockiert ihr Türen mit Lastwagen, wenn ihr den Zündschlüssel findet.

ZOMBI

■ ENTWICKLER: **UBISOFT** ■ JAHR: **1990**

Dieses Spiel basiert auf George Romeros Klassiker *Dawn of the Dead* (bei uns bekannt als *Zombie*) von 1978. Allerdings ist es keine offizielle Adaption des Films.

Das junge französische Studio Ubisoft widmete sich für sein Software-Debüt dem Survival-Genre und kopierte dreist die Filmvorlage: Unsere Helden verschanzen sich in einem Einkaufszentrum und kämpfen ums Überleben. Die Namen der Charaktere wurden zwar geändert, doch ihre Aufgaben im Spiel gleichen denen im Film: Ihr räumt Zombies aus dem Weg, sucht nach Vorräten und parkt Lastwagen vor den Türen. Schließlich wollt ihr verhindern, dass Untote sowie Plünderer eindringen. Letztere könnten ja den wertvollen Hubschrauber klauen.

Zombi verfügt über eine Symbolsteuerung, die den *Shadowfire*-Teilen nicht unähnlich ist. Es gibt ungefähr 90 Räume, verteilt auf sechs Etagen. Ihr navigiert durch Klicken der Richtungspfeile auf dem Bildschirm. Wenn ihr einem Zombie begegnet, schießt ihr ihn mit gezielten Kopfschüssen um. Eure erste Anlaufstelle sollte deshalb der Waffenladen sein. An anderen Orten findet ihr Vorräte und Erste-Hilfe-Sets sowie Schlüssel, Sicherungen und andere Gegenstände. Wenn einer der Charaktere stirbt, wechselt ihr zum nächsten. Achtet jedoch darauf, dass nur Alexandre den Hubschrauber fliegen kann. Ihn solltet ihr also von gefährlichen Kämpfen fernhalten.

Ursprünglich wurde *Zombi* für den Schneider CPC entwickelt, in zwei Varianten für 64 KB und 128 KB. Für den Spectrum gab es nur eine Fassung. Deren Programmierer Geoff Phillips enthüllte, dass er von Ubisoft explizit um eine 48-KB-fähige Version gebeten wurde. Nachdem er viel Zeit dafür aufgewendet hatte, die Grafiken irgendwie in den kleinen Speicher zu packen, musste er auf der Verpackung (fälschlicherweise) lesen, dass *Zombi* nur auf 128-KB-Computern funktioniere!

Die Falschangabe war vielleicht ein Faktor für den geringen Erfolg, doch noch schlim-

ALTERNATIVEN

ENIGMA FORCE
COMMODORE 64, ZX SPECTRUM



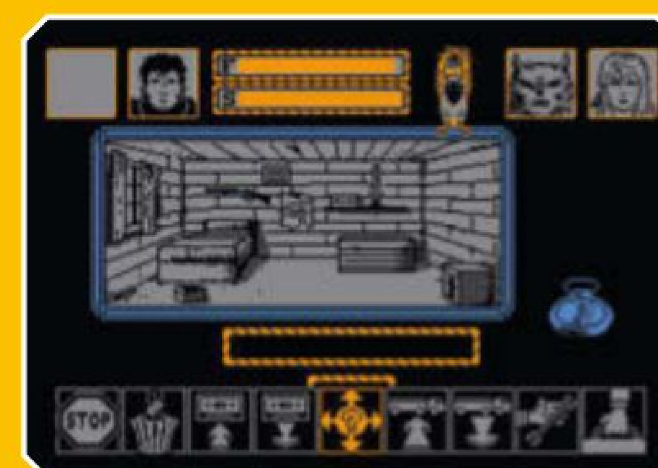
■ Die Fortsetzung von *Shadowfire* behält das symbolbasierte Icon-Interface bei, führt jedoch die Funktion „Mind Probe" ein, mit der Spieler die direkte Kontrolle über Charaktere übernehmen können. Das macht das Abenteuer weitaus zugänglicher.



ALIENS
ZX SPECTRUM, VARIOUS

■ *Aliens* wird von vielen als das gruseligste 8-Bit-Spiel angesehen und basiert auf der Filmsequenz, in der die Marines in die verlassene Kolonie eindringen. Das Spiel verbindet Action mit ein wenig Strategie. Die Hatz nach den Kreaturen ist weitaus beängstigender als bei *Zombi*.

HURLEMENTS
SCHNEIDER CPC, PC



■ Fans von *Zombi* sollten sich *Hurlements* von 1988 genauer ansehen, denn Stil und Ausführung sind nahezu identisch. Allerdings basiert das Werk auf dem Werwolf-Film *Das Tier* von 1981. Das Spiel wurde nie übersetzt, spielt sich aber wie *Zombi*.



»[ZX Spectrum] Im Keller des Einkaufszentrums findet ihr den Sicherungskasten.

mer dürfte sich die lange Verzögerung ausgewirkt haben: Die Spectrum-Fassung erschien erst 1990, also vier Jahre nach dem Original. Zu diesem Zeitpunkt interessierte sich keiner mehr für Zombie-Abenteuer eines damals zwölf Jahre alten Films. Die Spieler wollten damals viel lieber Versoftungen von *RoboCop* oder *Batman*.

Zombi lohnt sich heutzutage vor allem auf dem Spectrum Next, an dem ihr eine PS/2-Maus anschließen könnt. Allerdings funktioniert das nur mit einer gemoddeten Version aus dem Internet.

BESONDERHEITEN



UNTOTER TOD
■ Klickt hier, um zwischen vier spielbaren Charakteren zu wechseln. Wenn einer eurer Mitstreiter stirbt, wird er zum Zombie.

FORSCHERDRANG
■ Ihr bewegt euch mittels Richtungspfeilen durch das Einkaufszentrum. Unterwegs sammelt ihr Gegenstände auf und beschießt Untote.

VITALWERTE
■ Nahrung, Gesundheit und Ausdauer nehmen mit der Zeit ab. Zum Glück gibt es genug Objekte und Bereiche, um die Leisten aufzufüllen.

SCHNELLE AKTIONEN
■ Die Symbolleiste ist simpler als im CPC-Original. Von links nach rechts: Objekt verwenden, Spiel beenden, Spiel speichern und Spiel laden.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

MAILSTROM



■ ENTWICKLER: **REPTILE INDUSTRIES** ■ JAHR: **1986**

■ **Dieses Kleinod klingt ein wenig nach Hideo Kojimas *Death Stranding*: Denn auch hier spielt ihr einen Postboten in einer dystopischen Zukunft. Der Held nennt sich jedoch Michael Nasty und stellt Post in einer heruntergekommenen 2D-Stadtkulisse zu.**

Dazu steuert ihr Briefkästen an, sammelt Sendungen in Postsäcken und verteilt diese zum richtigen Empfänger. Doch es gibt so manches Hindernis! Zum einen begegnen Nasty ständig Schläger, die er wahlweise umgeht oder umbringt. Bei Verletzungen steuert er das nächste Krankenhaus an. Zum anderen lassen sich manche Briefkästen nur mit brachialer Waffengewalt und Granaten aufbrechen. Doch die Post muss ausgeliefert werden!

Mailstrom wurde von den Kritikern oft verrissen, was schade ist, denn es enthält einige gute Ideen – wenn man von der fummeligen Steuerung, den unklaren Zielen und dem behäbigen Spieltempo absieht. Die schneckenartige Geschwindigkeit des Postwagens sowie die umständliche Tastenbelegung sind eine echte Geduldsprobe. Erst später stattet ihr das Vehikel mit einem Turbo aus, damit ihr ähnlich wie KITT aus *Knight Rider* durch die Straßen rast. Wie passend, dass das eigene Fahrzeug „SKITT" heißt. *Mailstrom* ist ein echtes Kuriosum, von der Spielidee bis zum Wagemut von Publisher Ocean, der dieses Machwerk veröffentlichte.



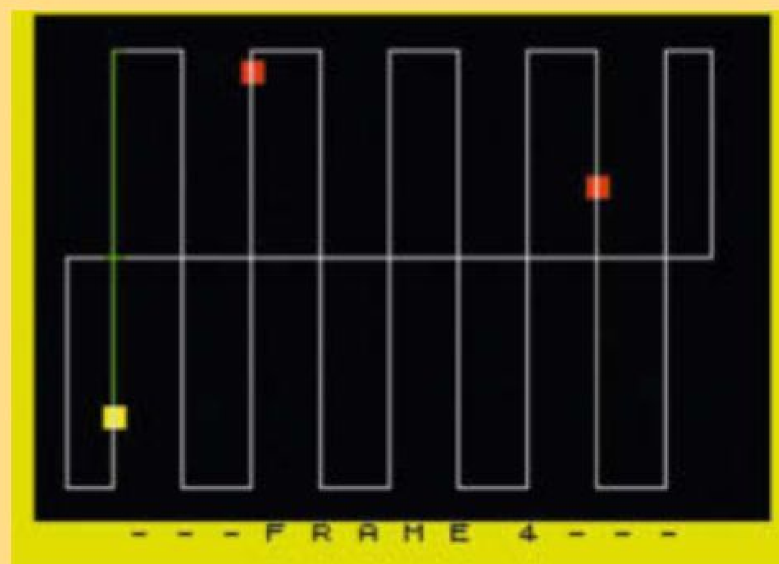


»[ZX Spectrum] Steuert Briefkästen an und meidet jeglichen Ärger.



»[ZX Spectrum] Unterwegs im Postauto begegnet ihr Fußgängern und Schlägertypen.

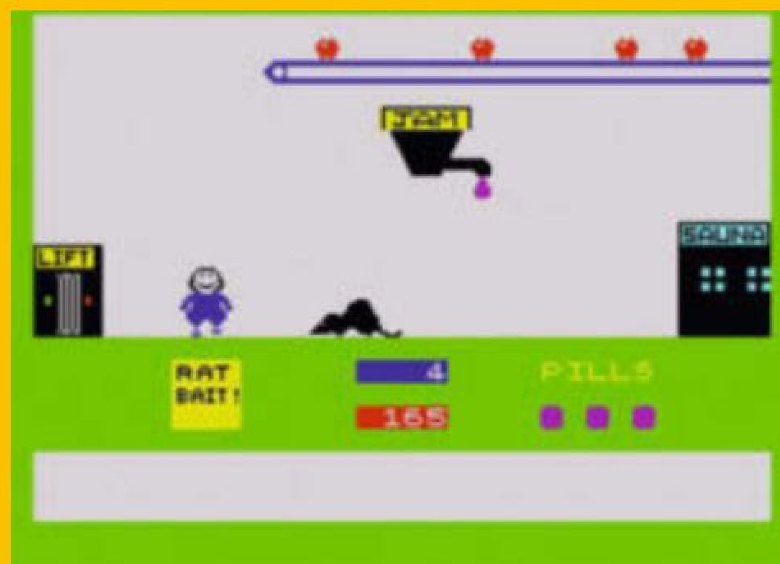
NOCH MEHR ZX-SPECTRUM-SPIELE



» CRUISING ON BROADWAY

■ ENTWICKLER: **JEFF NAYLOR**
■ JAHR: **1983**

■ Hinter dem Namen verbirgt sich ein simples Minimalgrafik-Denkspiel für zwischendurch. Das Frühwerk erinnert an den Klassiker *Qix*. Doch hier ist man an Linien gebunden, die die Straßen von Manhattan nachbilden. Auf diesen weicht ihr blinkenden Blöcken aus, die wohl die Polizei darstellen sollen. Es gibt nur vier Levels.



» APPLE JAM

■ ENTWICKLER: **ED HICKMAN**
■ JAHR: **1983**

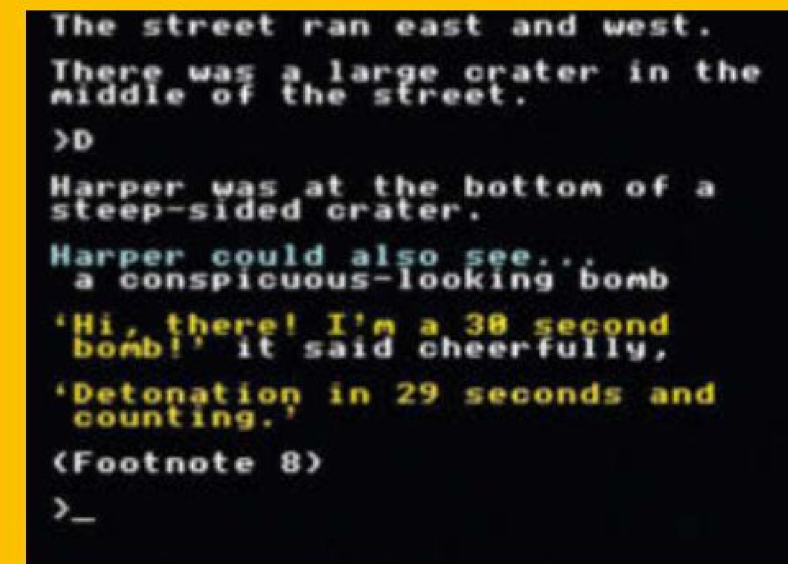
■ *Apple Jam* zu beschreiben ist nicht einfach. Ihr spielt einen Jungen, der in einer von Nagetieren befallenen Fabrik arbeitet. Ihr sammelt fallende Äpfel ein und esst sie auf, sonst werdet ihr von Riesenratten gefressen. Selbige könnt ihr nur bekämpfen, indem ihr sie mit einem Aufzug zerquetscht. Wenn ihr zu viel esst, müsst in die Sauna, um abzunehmen. Nun ja …



» MUGSY'S REVENGE

■ ENTWICKLER: **BEAM SOFTWARE**
■ JAHR: **1986**

■ Das Action-Adventure *Mugsy* spielt in der Ära der Prohibition. Ihr baut ein illegales Imperium auf, indem ihr Alkohol schmuggelt. Die Fortsetzung mischt Taktik mit Arcade-Sequenzen und ist einem interaktiven Comic noch ähnlicher als der Vorgänger. Die Animation in Ginos Pool Hall bleibt eine der beeindruckendsten Sequenzen, die jemals auf dem Spectrum zu sehen waren.



» RIGEL'S REVENGE

■ ENTWICKLER: **SMART EGG**
■ JAHR: **1987**

■ Von Textadventures auf dem Spectrum könnten wir seitenlang berichten. Doch *Rigel's Revenge* verdient besondere Erwähnung, da es als zweiteiliges Science-Fiction-Abenteuer angelegt ist. Es schlägt einen von Anfang an in den Bann. Tipp: Passt in der Ladesequenz gut auf, sonst kommt ihr nicht weit. Es bietet zudem eine gute Prise Humor und eine schicke Titelgrafik.

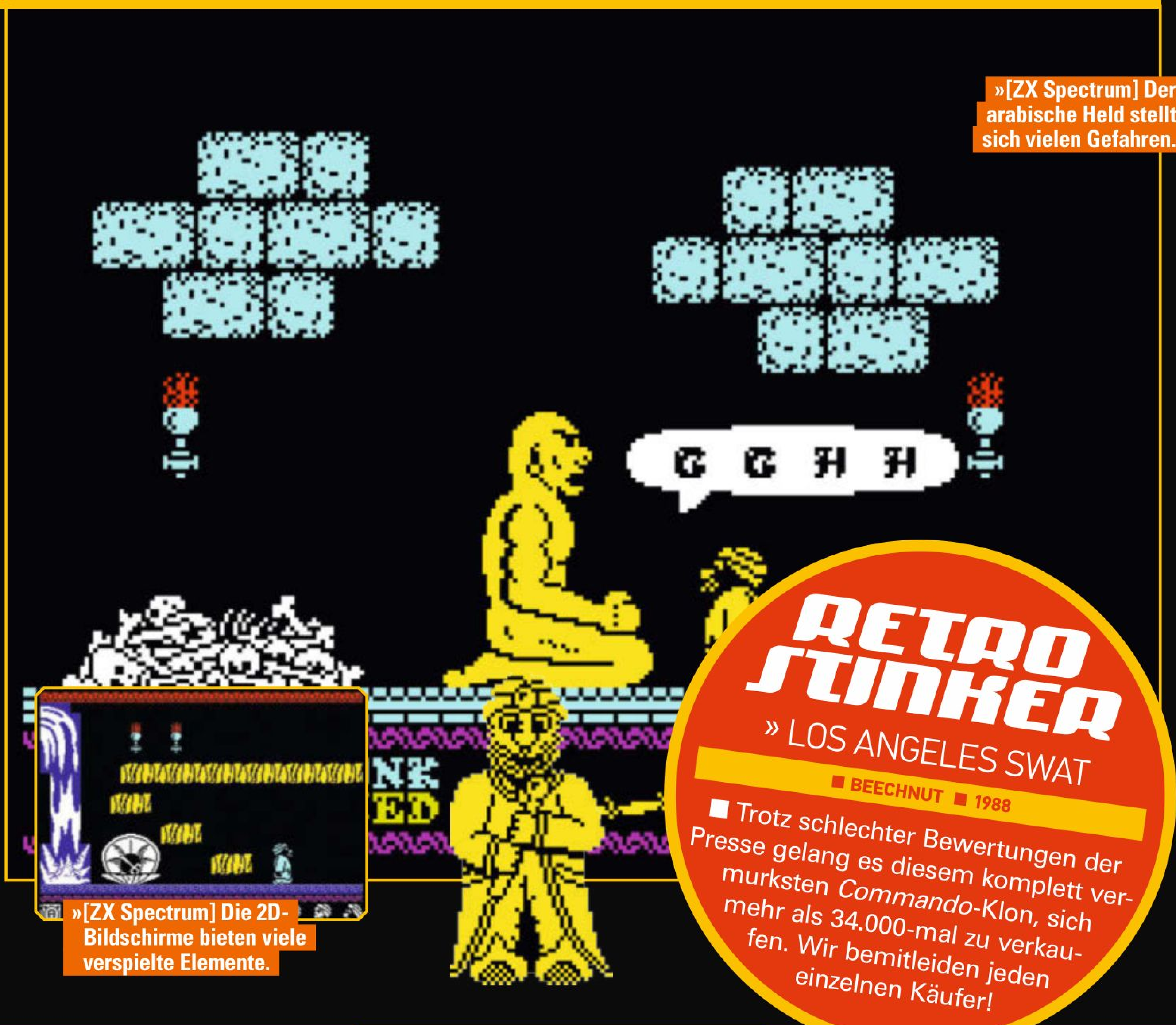
SCEPTRE OF BAGDAD

■ ENTWICKLER: **PRODUCTIVE PLAYTIME** ■ JAHR: **1987**

■ **Das Plattform-Abenteuer aus „Tausendundeine Nacht" entführt euch in eine stimmige Spielwelt, in der ihr mit Hauptfigur Caliph zahlreiche Screens meistert.**

Sceptre of Badgad zeigt die typischen Stärken und Schwächen des Spectrum auf: Es verzichtet komplett auf Scrolling und bringt große Monochrom-Sprites zum Einsatz, die eine gewisse Gleichgültigkeit gegenüber Farbkonflikten an den Tag legen. Ihr lauft und hüpft durch einen schicken Palast samt Außenarealen und unterirdischen Katakomben. Jeder Bildschirm überrascht mit neuen Feinden, Objekten und Elementen. Für die simplen Rätsel benötigt der Hüpfheld die richtigen Schlüsselgegenstände.

Obwohl im untersten Budget-Bereich angesiedelt, konnte der Plattformer keine große Bekanntheit erlangen. Zu Unrecht, denn die Grafikkulisse ist farbenfroh und die Animation überraschend flüssig. Das Spiel nimmt viele Anleihen aus der *Wally Week*-Reihe. Gleichzeitig haben die seltsamen Rätsel und das leicht verrückte Setting eine eigene Note. Das einzige was fehlt, ist Spielmusik.



»[ZX Spectrum] Der arabische Held stellt sich vielen Gefahren.

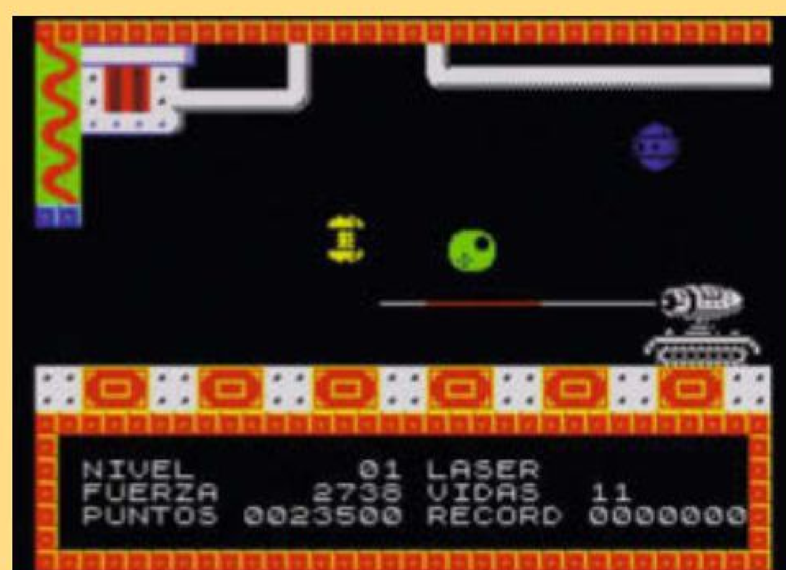
»[ZX Spectrum] Die 2D-Bildschirme bieten viele verspielte Elemente.

RETRO STINKER

» LOS ANGELES SWAT

■ BEECHNUT ■ 1988

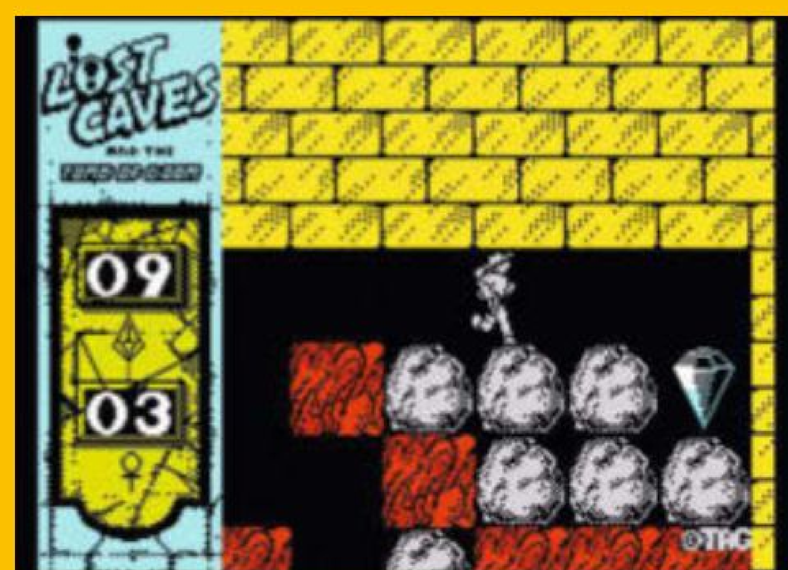
■ Trotz schlechter Bewertungen der Presse gelang es diesem komplett vermurksten *Commando*-Klon, sich mehr als 34.000-mal zu verkaufen. Wir bemitleiden jeden einzelnen Käufer!



» THE LAST MISSION

■ ENTWICKLER: **OPERA SOFT**
■ JAHR: **1987**

■ Diese Produktion ist nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Automaten-Konvertierung von Data East. *The Last Mission* des spanischen Entwicklers Opera Soft kombiniert Erkundung und Action-Einlagen. Ihr steuert einen Roboterpanzer, mit dem ihr Gegner zerstört und Türen öffnet. Zusätzlich könnt ihr den Geschützturm abtrennen und damit in höhere Ebenen schweben.



» LOST CAVES

■ ENTWICKLER: **TAG**
■ JAHR: **1989**

■ Für den Spectrum existieren viele Klone von *Boulder Dash*, die oft besser sind als die offizielle Konvertierung. Dieser Plattformer ist ein perfektes Beispiel dafür, er bietet große Sprites, verschachtelte Höhlen und in der 128-KB-Version eine schöne Titelmusik. Seltsam, dass das Spiel schnell in der Versenkung verschwand, und höchste Zeit, das hübsche Denkabenteuer nachzuholen!



» IMPOSSAMOLE

■ ENTWICKLER: **CORE DESIGN**
■ JAHR: **1990**

■ *Impossamole* gehört nicht zu den besten Teilen der *Monty*-Saga, ist aber dennoch gut spielbar und erinnert an die Plattform-Action *Rick Dangerous*. Wenn ihr es über die ersten Levels des 2D-Hüpfers hinaus schafft, werdet ihr interessante Levels erleben. Dass sich Monty allerdings nur in Zeitlupe bewegt, ist für ein Jump-and-run ziemlich unglücklich.



» THE CRYPT

■ ENTWICKLER: **INCENTIVE**
■ JAHR: **1990**

■ Die Fortsetzung von *Castle Master* bietet serientypisch ein in 8-Bit-Kreisen seltenes Spielelement: ausgefüllte 3D-Vektorgrafik. Das Spieltempo auf dem Spectrum geht in Ordnung, doch die Räume erscheinen nur in Monochrom-Tönen. Ihr beginnt sechs Ebenen unter der Erde und müsst an die Oberfläche gelangen. Wie jedes Freescape-Spiel profitiert es von der CPU des Spectrum Next.

Machina Obscura

Vergessene Spiele-Maschinen

Von Winnie Forster



Gamepark GP32

Im Jahre 2002 nach Christus wird die ganze Mobilspielwelt vom Game Boy beherrscht … die ganze Welt? Nein! Eine Gruppe unbeugsamer Koreaner plant den Widerstand – mit einem 200-Dollar-Handheld. Mit 32-Bit-RISC-Prozessor und schrankenloser Vernetzung. Obwohl das „Wireless Network Game" GP32 viel kann und Nintendo technisch überflügelt, bleibt es ein Außenseiter.

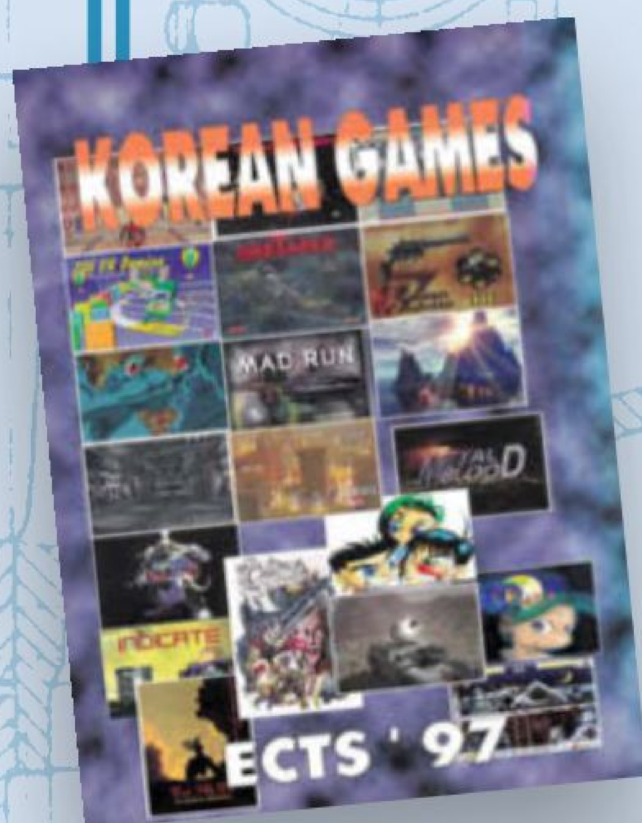
Die Fakten

Die kapitalistische Hälfte der seit 1948 geteilten Halbinsel Korea mausert sich in den 80er Jahren zum nach Japan fortschrittlichsten Staat Asiens. Südkoreanische Konzerne wie Goldstar, Samsung und Hyundai nehmen sich japanische Elektronikbauer wie Sony, Panasonic und Co. zum Vorbild und stürmen den Heimkonsumenten-Markt mit günstigen, ordentlichen Geräten. Seit den 90ern mischen koreanische Firmen weltweit bei Elektronik, IT und Telekommunikation mit. 1994 wird die Korea Game Development Association KOGA als Verband für Videospiele gegründet.

Ihr internationales Debüt feiern koreanische Spiele auf der Spiele-Show ECTS 1997 in London, wo sich in einer Nebenhalle zwei Dutzend Start-ups mit ulkiger Fantasy- und SF-Software tummeln; unser Bild zeigt das Cover der ersten KOGA-Broschüre für den Westen, drollig betextet. Mit jeder Messe wird der koreanische Auftritt selbstbewusster, das Line-up professioneller. Der Marsch auf den Games-Weltmarkt ist staatlich gefördert: Fast alle Ministerien und Staatsbehörden kümmern sich um die internationale Reputation und Verbreitung koreanischer Spiele.

Japanische Konsolen sind in Südkorea aufgrund der japanischen Besatzung Koreas im Zweiten Weltkrieg bis ins 21. Jahrhundert verboten. Stattdessen nutzt man eigene Technik und Software, die oft schamlos kopiert, was japanische Firmen erfinden. Für Master System und Mega Drive erwirbt Samsung die Lizenzen und vermarktet sie als „Samsung Game Boy" und „Super Game Boy". Ohne japanischen (c)-Segen werden prominente Spiele von Nintendo, Capcom, Konami und Taito konvertiert, erst für die koreanische „Zemmix"-Konsole, dann primär auf DOS-Rechner.

Zur Nation der Zocker wird Korea im 21. Jahrhundert. Der Internet-Café-Boom („PC Bang") macht zig Millionen User zu *Starcraft*- und *Lineage*-Fans und Tausende zu -Profis. Gleichzeitig werden koreanische Programmierer und Studios zu wichtigen Outsourcing- und Lizenzpartnern japanischer und westlicher Spielefirmen. Zu den zwecks Renovierung und Neuvermarktung weitergereichten Serien gehören klassische Japan-Marken wie *Dragon Ball* und *Digimon*, *The King of Fighters*, *Metal Slug*, *Gun Griffon*, *Lost Planet*, *Ninety-Nine Nights*, zuletzt *Dr. Mario*.





» Die Farbvarianten des Handhelds streicht Gamepark noch kurz vor der Veröffentlichung und legt das Design erst im letzten Moment fest: Ende 2001 erscheint der GP32 im hellen Gehäuse (rechts unten), aber mit den dunklen Buttons, D-Pad und Rahmen des Modells links daneben.

Erinnern wir uns zurück an die Jahre vor dem Smartphone-Durchbruch: Wer im Jahr 2000 mobil kommunizieren, spielen, Filme schauen und MP3-Musik lauschen wollte, brauchte dafür zwei, drei verschiedene Geräte. Nintendos Game Boy, zwischen Sony Walkman (1979) und Apple iPhone (2007) der erfolgreichste Unterhaltungs-Handheld der Welt, ist voll aufs Spielen ausgelegt, als Audio- oder Videoplayer jedoch nicht zu gebrauchen. Man munkelt damals, dass der Elektronik-Riese Sony einen Multimedia-Handheld plant, das mehr kann als nur spielen, doch zur Jahrtausendwende ist von der PlayStation PSP oder Vita noch nichts zu sehen.

Schneller als Amerikaner und Japaner sind die Koreaner, die in den 90ern zur Elektronik-Weltspitze aufschließen. Auf der Tokyo Game Show 2000 überrascht die bis dato unbekannte Firma Gamepark mit einer ganzen Palette von Prototypen eines LCD-Handhelds, das die Nintendo-Dominanz brechen und mehr können soll



» In den zwei Jahren vor der Serienfertigung zeigt Gamepark auf internationalen Messen zig Prototypen, mal hochkant wie der erste Game Boy, mal im Format von Game Gear und GBA.



» 2005 kommt ein GP32-Nachfolger aus Korea in den Import-Handel, der technisch total umgekrempelt und – ab der zweiten Baureihe „F200" – Touchscreen bestückt ist.



» Die meisten GP32-Spiele kopieren und variieren japanische 16-Bit-Action, zitieren Capcom, Sega, SNK und Taito. Hier: das scrollende Fantasy-Prügelspiel *Her Knights*.



» Progressiv, pragmatisch und flott ist das Flash-Speichermedium: Nach *Rally Pop* und zwei, drei anderen GP32-Starttiteln erscheinen bis Ende 2004 gut 20 weitere Spiele auf flacher SMC-Card.

als andere Mobilgeräte. Der Gamepark GP32 ist ein Spielgerät mit Musik- und Film-Player, etwas größer und schwerer als der 2001 vorgestellte Game Boy Advance und sowohl diesem als auch Nokias 2003er Multimedia-Handy NGage technisch überlegen. Er bietet eine ARM-RISC-CPU, satte 8 MB Speicher und eine Grafikauflösung von 320 x 240 Pixeln in 16-Bit-Farbtiefe. Das ist mehr, als Nintendos LCD-Geräte schaffen.

Gehäusedesign und Bedienelemente sind einfach vom Game Boy geklaut: Links vom Display hat der GP32 ein Steuerkreuz, rechts zwei Feuerknöpfe. Auch Schultertasten, Start- und Select-Knöpfe, Kopfhörerausgang und Lautstärkeregler übernimmt Gamepark von Nintendo. GP32 verbaut serienmäßig Stereo-Lautsprecher und ein mit 7,2 x 5,3 cm beachtlich großes (3,5-Zoll-)Display. Der ersten GP32-Generation fehlt jedoch Hintergrundbeleuchtung, nur bei guten Lichtverhältnissen erkennt man alle Pixel. Später wird der Mangel durch neue Geräte mit Vorder- und Hintergrundbeleuchtetung beseitigt.

Wäre der koreanische Mobil-Masterplan aufgegangen, stünde der GP32 heute nicht auf unseren Machina-Obscura-Seiten. Offizielle Verkaufszahlen verschweigt Gamepark. Doch ist unsere Schätzung, dass weltweit nicht einmal 50.000 GP32-Geräte abgesetzt wurden, was den GP32 zu einem der erfolglosesten Geräte der Videospiel-Geschichte machen würde. Denn der guten Hardware-Leistung zum Trotz unterstützte weltweit kein einziger Publisher die Plattform. Angeblich planten SNK, Spike und Capcom GP32-Titel, doch diese erschienen nie.

Nur ein enger Kreis Gamepark-naher Ministudios produziert damals Spiele – immerhin 25 koreanische Produktionen erscheinen innerhalb von zwei Jahren. Grelle Anime-Action herrscht vor, Kloppereien wie *GP Fight* und *Her Knights* und scrollende Ballerspiele. Wie ein kulinarischer *Mega Man*-Verschnitt wirkt *Kimchi-Man*: Plattform-Geprügel mit Obst, Gemüse und Chefkoch, total verrückt! Sport-, Strategie- oder 3D-Titel gibt es hingegen nicht, und lediglich ein traditionelles Runden-RPG, *Astonishia Story*.

Dafür frohlockt die Homebrew-Szene: Der Korea-Handheld besitzt für den Datenaustausch mit PC und anderer Hardware eine USB-Schnittstelle sowie mit Smart-Media-Cards (SMC) ein Wechselmedium, das weltweit gebräuchlich ist. Via USB und PC ist der GP32 unkompliziert programmierbar, sodass er zwar am Massenmarkt vorbeirauscht, sich aber unter Hobby-Entwicklern verbreitet: RISC-Power zum Mitnehmen, das reizt. Nach Absage der GP32-Veröffentlichung im Westen (nur in Spanien und Portugal verkauft Virgin ein paar Geräte) kümmern sich Amateure in Europa und Asien um den Shareware-Nachschub, der oft aus Emulatoren und inoffiziellen Ports prominenter PC- und Videospiele besteht. Auf dem GP32 läuft *Doom* recht authentisch und man kann – dank ScummVM – LucasArts-Klassiker wie *The Secret of Monkey Island* mit in die U-Bahn nehmen.

Weil Gamepark in konkurrierende Firmen zerbricht, entstehen mehrere Hardware-Nachfolger. Während der süße „GPKids"-Prototyp zwar auf Messen gezeigt, aber nicht fertiggestellt wird, liefert Gamepark Holdings Ende 2005 die Multimedia-Konsole GP2X aus. Wie der Vorgänger ist es ein offenes System mit Linux. Der Open-Source- und Media-Player mit Doppel-ARM-CPU liest E-Books, MP3 und Videos. Doch Gamepark tut nichts für ein Third-Party-Programm, liefert von zehn angekündigten Spielen nur zwei auf SD-Card und 2007 das Hardware-Update F200 mit Touchscreen à la Nintendo DS.

Für Software-Sammler ist auch der zweite Gamepark-Handheld nichts: Fünf Spiele sind eingebaut, weitere gibt es auf CD. Die „GP2X Official Game Series" besteht aus genau einer SD-Card mit einem Prügelspiel und zwei Puzzles. Weniger als 100.000 GP2X-Geräte werden weltweit abgesetzt, schätzen wir, viele davon (laut Wikipedia) als „Vocamaster"-Sprachlerncomputer Koreanisch–Englisch". *

TOP 3 GAMEPARK GP32



TOMAK: SAVE THE EARTH, AGAIN

■ Keine der Gamepark-Veröffentlichungen erreicht internationales Niveau. Die frühen koreanischen Handheld-Spiele wirken wie Gesellenstücke und Fingerübungen, die nah an japanischen Vorbildern bleiben und doch um zehn Jahre veraltet wirken. Das horizontal scrollende SF-Fantasy-Ballerspiel *Tomak* ist ein gutes Beispiel: eine Bullet- und Extrawaffen-Hölle mit *Metal Slug*-Anleihen, Cartoon-Vehikeln und -Hintergründen und einer Topfpflanze als Heldenvehikel – völlig bizarr und ziemlich am weltweiten Mainstream vorbei.



LITTLE WIZARD

■ Vor allem japanische 2D-Beat-em-ups von Capcom und SNK werden gerne zitiert, wobei man sich alle Mühe gibt, das Charakterdesign noch süßer und verrückter zu machen. Das Duell-Prügelspiel *Little Wizard* mischt Fantasy, Ulk und Action, spielt sich halb „casual", halb „hardcore" (aber nicht halb so gut wie *King of Fighters* oder *Street Fighter 2*) und bringt uns zum Schmunzeln. Wer Kampfspiele lieber scrollend mag, greift zu mittelalterlichen Fantasy-Titeln wie *Dungeon & Guarder* oder *Her Knights*, die sich an *Golden Axe* und *Knights of the Round* orientieren.



ASTONISHIA STORY

■ Aus den vielen Sprite-Metzelspielen ragt *Astonishia Story* heraus, als einziges Rollenspiel für den GP32. Es ist kein Original, sondern die audiovisuell renovierte Umsetzung eines DOS-Titels von 1994. Freund und Feind quasseln in koreanischen Schriftzeichen. Verständlich wird *Astonishia Story* erst 2006 durch eine englischsprachige Fassung, die Ubisoft für Sonys PSP-Handheld herausbringt. Das ist heute für einen Zehner auf dem Gebrauchtmarkt zu finden, während die originale SmartCard für GP32 ultraselten und deutlich teurer ist.

Fotos: Gameplan.de

DRAGON SPIRIT

Diverse Fantasy-Serien der letzten Jahre beweisen es: Drachen liegen wieder voll im Trend. Wir stellen euch einen Automaten vor, bei dem ihr bereits 1987 eines dieser mächtigen Wesen selbst steuern durftet.



» [Automat] Sogar sterbende Gegner wie diese Vögel können euch gefährlich werden.



» [Automat] In dieser Höhle ist die Sicht trotz Power-up stark eingeschränkt.

FLEDERMAUS

Nach dem Erfolg von Namcos Horizontal-Ballerei *Xevious* flutete erwartungsgemäß ein Schwall von Spielen mit Weltraumthema auf den Markt. Kurze Zeit später kam Namco selbst auf die Idee, das Spielprinzip des eigenen Erfolgstitels ins Fantasy-Genre zu verpflanzen, das durch Ataris *Gauntlet* einen großen Aufschwung erfahren hatte. Das Ergebnis war ein Spiel, das selbst für Spielhallenverhältnisse einen legendär hohen Schwierigkeitsgrad aufwies.



FLEDERMAUS (AM BODEN)

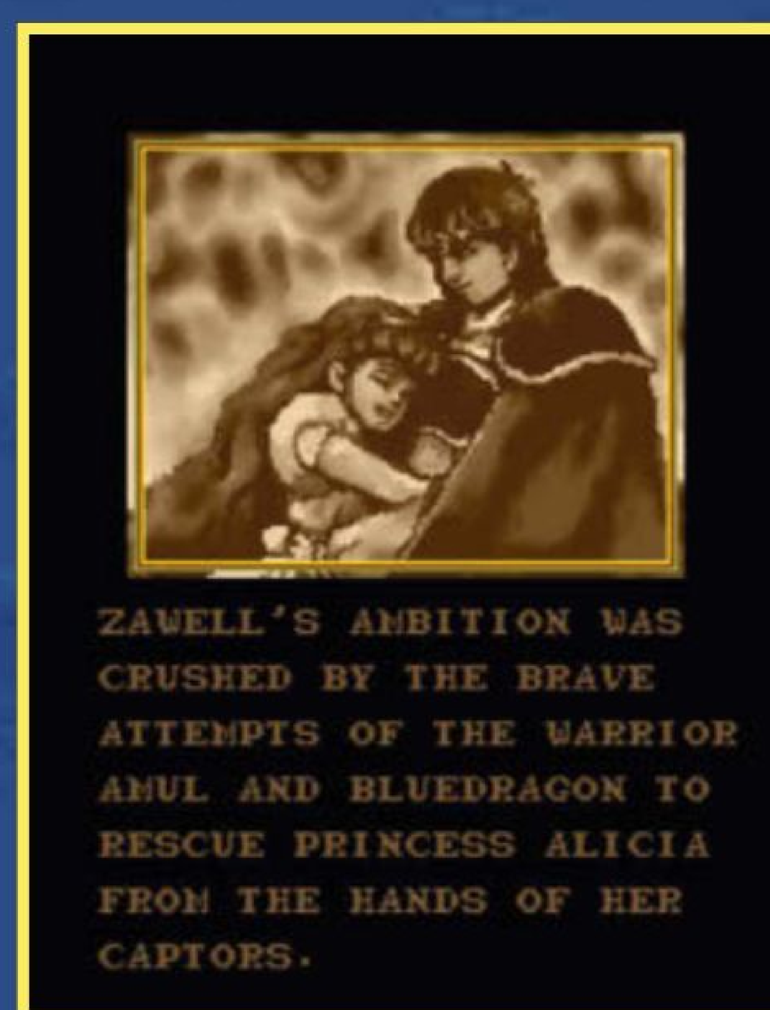
» [Automat] Dinos am Boden feuern ständig auf den Drachen.



Wie bei *Xevious* tretet ihr auch bei *Dragon Spirit* gegen Feinde an, die sich auf zwei Ebenen in der Luft und auf dem Boden befinden. Am Himmel speit eure Flugechse großflächig tödliches Feuer, während Ziele auf dem Grund in einem wesentlich kleineren Bereich erfasst werden. Die meisten Gegner sind verschiedene Saurier-Inkarnationen, wobei auch Fantasiewesen wie flammende Phönixe, mutierte Pfauen oder riesige fleischfressende Pflanzen auftauchen. Manche Kreaturen, darunter die Riesenfledermäuse, können sich sogar vom Boden in die Luft begeben oder umgekehrt.

In *Dragon Spirit* übernehmt ihr die Rolle von Amul, einem Prinzen, der mit seinem magischen Schwert einen Blitz beschwören kann, der ihn in einen Drachen verwandelt – eine nützliche Fähigkeit, wo doch gerade seine Freundin vom Dämonen Zawell in dessen Unterschlupf verschleppt wurde. Amul muss nun als feuerspeiende Kreatur neun Levels durchfliegen, die nicht nur mit tödlicher Flora und Fauna gespickt sind, sondern auch mit den übellaunigen Handlangern Zawells. Zum Glück kann sich der Held mit Hilfe von blauen Power-ups zwei oder gar drei Köpfe verschaffen, womit er zwar seine Feuerkraft erhöht, allerdings auch seine angreifbare Fläche. Da bereits nach zwei Treffern eines der wertvollen Leben ins Nirwana driftet, benötigt der Drache jede nur erdenkliche Hilfe.

Zertrümmert ihr als Held rote Eier, so könnt ihr gleichfarbige Kugeln aufsammeln, die euch in zwei Stufen mehr Feuerkraft verschaffen. Werdet ihr allerdings getroffen, reduziert sie sich auch wieder ent- ▶



» [Automat] Mission erfolgreich: Die Prinzessin ist gerettet.

MEERES-UNGEHEUER



AQUASAURUS







BOSS-REIGEN





Fantastische Tierwesen und wie sie zu besiegen sind.



LEVEL 1:
PLESIOSAURUS

Aus den Tiefen des Ozeans taucht dieses Monster auf und speit Feuer auf euch, während es im Zickzackkurs über den Bildschirm fegt.

ERFOLGSTAKTIK:

Seine Feuerbälle sind langsam. Einfach ausweichen und den richtigen Moment abpassen, um seinen Kopf eurerseits in Flammen zu hüllen.



LEVEL 2:
PHÖNIX

Bei diesem Phönix wird es schon gefährlicher. Zwei rotierende Ringe aus Feuerbällen legen es darauf an, euch ordentlich einzuheizen.

ERFOLGSTAKTIK:

Beachtet den Bewegungsablauf der zwei Ringe aus Feuerbällen. Denkt gar nicht erst daran, sie zu eliminieren, sondern weicht einfach aus.



LEVEL 3:
GRIATHRIOUS

Diese außerirdisch anmutende Pflanze beschießt euch mit giftigen braunen Sporen. Die außerhalb befindlichen Schoten sind der wunde Punkt.

ERFOLGSTAKTIK:

Verschwendet keine Zeit mit der Pflanze selbst, sondern konzentriert euch auf die Schoten, die nur von oben bombardiert werden können.





LEVEL 4:
TODESWÄCHTER

Dieser oberhalb von Amul schwebende Skelettdrache schießt mit Feuersplittern, während sein leuchtend blaues Herz bestens geschützt ist.

ERFOLGSTAKTIK:

Wenn es zerspringt, haltet euch am unteren Bildschirmrand und greift das exponierte blaue Herz an. Drei oder vier Versuche sollten genügen.



LEVEL 5:
RIESENSPINNE

Nichts für Arachnophobiker: Diese Riesenspinne bringt zahlreiche Miniausgaben ihrer selbst hervor, die auf dem Netz herumwuseln.

ERFOLGSTAKTIK:

Ihr müsst nahe heran, da ihr die Spinne nur mit der Bodenwaffe angreifen könnt. Versucht, zuerst die kleineren Spinnen auszuschalten.



LEVEL 6:
GUBIRA

Wie der Dino des ersten Levels steigt auch diese Kreatur aus den Tiefen der See auf. Ihr Kopf kann Feuer speien, ihr müsst also gekonnt ausweichen.

ERFOLGSTAKTIK:

Fliegt über den Bildschirm, um das Monster anzulocken, und feuert beim Rückflug auf seinen Kopf. Nehmt euch dafür aber nicht zu viel Zeit.







LEVEL 7:
SEETEUFEL

Dieser mutierte Anglerfisch wird von einer Gruppe kleinerer angriffslustiger Fische flankiert und spuckt feurigen Glibber auf euch.

ERFOLGSTAKTIK:

Die kleinen Fische sind leicht besiegbar, doch die schiere Masse an Gegenwehr macht es schwierig. Passt den richtigen Moment ab.



LEVEL 8:
WÄCHTERPORTAL

Dieser Boss ist ungewöhnlich, da er als Übergang zum nächsten Level dient. Mit seinen Feuerpfeilen stellt er ein tödliches Hindernis dar.

ERFOLGSTAKTIK:

Ihr müsst hier nicht angreifen, sondern lediglich der Vielzahl an Feinden ausweichen, indem ihr auf dem Bildschirm hoch- und runterfliegt.



LEVEL 9:
ZAWELL

Vor dem dämonischen Zawell, der sehr an die Bosse des ersten und sechsten Levels erinnert, müsst ihr erst einen dreiköpfigen Miniboss bezwingen.

ERFOLGSTAKTIK:

Dies ist ein ungewöhnlich einfacher Kampf. Umkreist Zawell, weicht seinem zielsuchenden Feuer aus und ballert, wenn ihr direkt unterhalb seid.





» [Automat] Riesige Monster bevölkern die Flüsse.



» [Automat] Diesen Vulkanen müsst ihr geschickt ausweichen.

FEUERBALL





» Ich wollte, dass die Umsetzungen genauso schwer waren wie das Original, daher spielte ich ausgiebig und notierte mir sämtliche Angriffsmuster der Feinde. « NEIL HARDING

sprechend. Andere Power-ups verlängern die Feuersalve oder schenken euch zielsuchende Feuerbälle, die das aufwendige manuelle Zielen stark erleichtern. Die S-Kugel lässt Amul zusammenschrumpfen, was zwar eventuell vorhandene Extraköpfe wieder entfernt, den Drachen aber viel schwerer zu treffen macht. Außerdem wird Amul durch ein weiteres Extra für kurze Zeit unverwundbar. Diamant- und Goldkugeln erhöhen eure Punktzahl, während ihr dem Totenschädel um jeden Preis ausweichen solltet, da er nicht nur eure Feuerkraft verringert, sondern auch alle Spezialfähigkeiten aufhebt. Diese könnt ihr erwerben, indem ihr an bestimmten Punkten im Spiel besondere aufleuchtende Feinde eliminiert.

Dragon Spirit erstreckt sich über mehrere unterschiedlich gestaltete Abschnitte, von denen jeder seine eigenen Feinde und Bosskämpfe bietet. Die Levels scrollen sowohl nach unten als auch – in sehr begrenztem Rahmen – seitwärts, wie es bei Automaten damals durchaus üblich war. Der erste Abschnitt spielt über einer eher öden und bergigen Wüstenei, wonach im zweiten Level das sich anbahnende Chaos durch ausbrechende Vulkane und Lavaströme angedeutet wird. Der dichte (und tödliche) Untergrund von Level 3 weicht offenen Sanddünen (Level 4), klaustrophobischen Höhlen (5), einer vereisten Tundra (6) und den Meerestiefen von Level 7. Doch falls ihr dachtet, dass es hiernach schlimmer nicht mehr werden könne, werdet ihr im achten Abschnitt eine Überraschung erleben, wie sie in der Geschichte der Spielhallenautomaten einzigartig sein dürfte.

Wie sich herausstellt, können Drachen nämlich trotz all ihrer magischen Kräfte nicht im Dunkeln sehen. In der stockfinsteren Höhle des achten Levels erkennt Amul lediglich einen kleinen kegelförmigen Bereich vor sich, was einen schon fast unverschämten Nachteil darstellt, vor allem, da die Feinde und Projektile mit unverminderter Frequenz hemmungslos auf den Drachen einstürzen. Der einzige kleine ▶

FEUERBEREIT

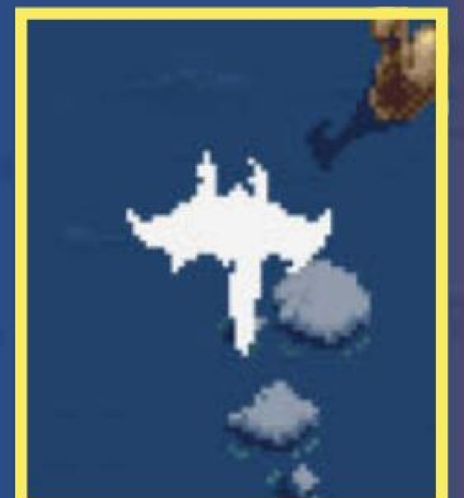
Wie Ihr den Dragon Spirit schlagt.

EIER SAMMELN



Überall in *Dragon Spirit* findet ihr rote und blaue Eier, die bei einem Treffer wertvolle Power-ups freigeben. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrads werdet ihr ohne diese Eier nicht besonders weit kommen.

IM BLITZLICHT



Es passiert ab und an, dass hell aufleuchtende Feinde auf Amul herabstürzen. Besiegt ihr einen davon, so wird ein Power-up freigesetzt, das euch wertvolle Upgrades wie Extraschüsse oder einen Schild verleiht.

TOD VON OBEN (UND UNTEN)



Wie bei *Xevious* treten euch Feinde vom Boden und aus der Luft entgegen. Verteilt eure Gegenwehr entsprechend und nutzt beide Waffen. Die Reichweite der Bomben ist begrenzt.

LAUNISCHE POWER-UPS



Kennt ihr die Art von Power-ups, die gemächlich über den Bildschirm driften und nur darauf warten, eingesammelt zu werden? Bei *Dragon Spirit* gibt es sie nicht – hier müsst ihr richtig schnell sein, um überhaupt eines zu erwischen.

AN DIE MACHT KLAMMERN



Der Schlüssel zum Erfolg ist das geschickte Haushalten mit den Power-ups. Nicht nur das Aufsammeln ist schwierig, sondern auch, sie zu behalten. Ein Treffer – und alle sind weg!

IM DUNKELN TAPPEN



Der achte Level ruft sogar bei den erfahrensten Spielern Panikattacken hervor. Als ob es noch nicht schwer genug wäre, wird euer Sichtfeld hier auch noch stark eingeschränkt, wobei die Gegnerflut konstant bleibt.





SCHALENTIER

» [Automat] Der Schild hält leider nur kurz.



» Ich erinnere mich an einen Leserbrief, in dem jemand überglücklich schrieb, den ersten Level geschafft zu haben. « NEIL HARDING

▶ Lichtblick sind spezielle Power-ups, die den Sichtbereich geringfügig erweitern. Dennoch ist dieser Abschnitt unglaublich schwer und selbst Vollprofis werden erleichtert aufatmen, wenn sie endlich am erlösenden Wächterportal ankommen, das das Tor zu Zawells düsterem Reich darstellt.

Durch einen Vertrag zwischen Publisher Namco und Atari tauchten *Dragon Spirit*-Automaten in den späten Achtzigern in den Spielhallen überall in Europa und den Vereinigten Staaten auf. Das Gerät basierte auf der Hauptplatine Namco One, auf der drei 6809-Prozessoren und eine Reihe weiterer spezifischer Chips verbaut waren. Trotz des deftigen Schwierigkeitsgrades war der Titel beliebt, besonders wegen der Fantasy-Thematisierung und der großen Abwechslung bei der Grafik. Die meisten Umsetzungen für Heimgeräte wurden von Domark betreut, wobei die Firma die Lizenzen von Tengen erwarb, einer Tochter von Atari. Eine bedeutsame Ausnahme von diesem Schema stellte die NES-Version dar, die durch ihre zahlreichen Änderungen von vielen eher als eine Art Fortsetzung gesehen wird denn als schlichte Portierung.

Drei Jahre später führte Namco selbst die Geschichte mit einem weiteren Automaten namens *Dragon Sabre* fort. Dennoch bleibt das Original *Dragon Spirit* mit seiner wunderschönen und abwechslungsreichen Grafik als wahrer Test selbst für die erfahrensten Spieler in Erinnerung. *

SEITENSPRÜNGE



ATARI ST

■ Diese Fassung war die Grundlage für die Amiga-Version und kopiert zumindest die Grafik des Automaten gut, auch wenn die Musik abgesehen von ein wenig Gedudel komplett fehlt. Die Abschnitte sind originalgetreu nachgebildet, abgesehen vom fehlenden Höhlen-Level. Dennoch wäre hier mehr drin gewesen.



AMIGA

■ Der kombinierte Feuerknopf ist eine willkommene Neuerung für einen Titel, bei dem der Spieler jede Hilfe bitter nötig hat. Die Darstellung mit der Statusleiste am unteren Bildschirmrand unterscheidet sich von anderen Ports, wobei der Drache unverständlicherweise Teile des Geschehens verdeckt.



SCHNEIDER CPC

■ Die farbenfrohe Grafik dieser 8-Bit-Umsetzung ist ein Hingucker, auch wenn sie sich ein wenig hakelig spielt. Das Hauptproblem ist die Größe des Drachens, die die Steuerung recht umständlich macht. Wie bei den meisten Portierungen für zu Hause fehlt auch hier der dunkle Höhlenlevel.



ZX SPECTRUM

■ Wie macht man ein bockschweres Spiel noch viel anspruchsvoller? Indem man die Grafik nur zweifarbig darstellt, wodurch die Projektile viel schwieriger zu sehen sind. Abgesehen vom frustrierenden Schwierigkeitsgrad ist dies jedoch eine gute Umsetzung, die sich ruckelfrei genießen lässt.



COMMODORE 64

■ Da qualitativ hochwertige Ballerspiele auf dem C64 nicht so selten waren, hätte sich Domark etwas Besonderes einfallen lassen müssen. Doch die Briten verbrachen mit hässlicher Grafik und kaum sichtbaren Schüssen die schlechteste aller 8-Bit-Fassungen. Natürlich fehlt auch der Nachtlevel.



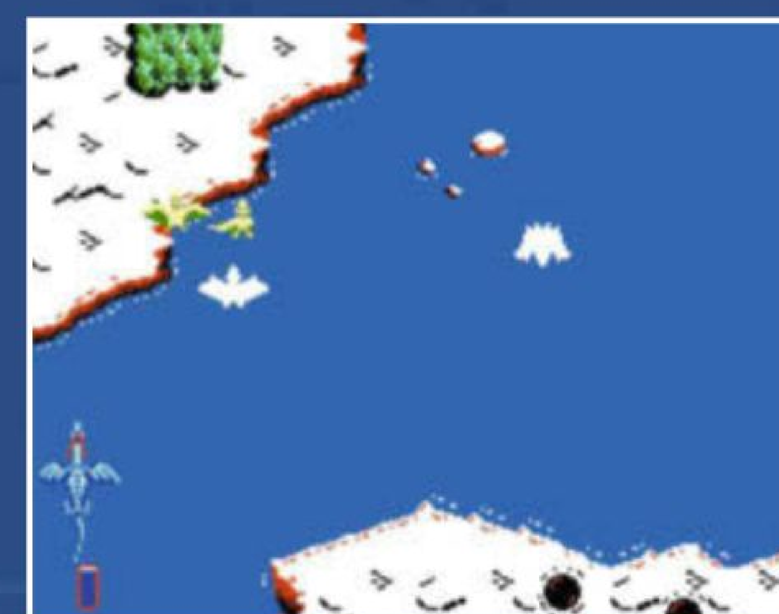
PC ENGINE

■ Abgesehen vom gesteigerten Tempo ist dies eine fast perfekte Umsetzung – zumindest bis Level Sieben. Denn hier fehlen die Unterwasser- und Dunkellevels und werden durch eine Burg als Hintergrund ersetzt, ähnlich wie beim finalen Abschnitt. Der neue Level ist ein wenig einfacher, aber immer noch heftig.



SHARP X68000

■ Eine sehr gelungene Fassung von *Dragon Spirit*, die hübsche Grafik, originalgetreue Musik und eine durch den breiteren Bildschirm etwas leichtere Lernkurve bietet. Amul ist etwas kleiner und es gibt sogar den dunklen Level. Außerdem habt ihr die Wahl zwischen der ersten und der zweiten Version des Automaten.



NES

■ Drei Jahre nach dem Automaten ist *A New Legend* der halbherzige Versuch einer Fortsetzung. Was die Hintergrundgeschichte betrifft, ist diese detaillierter als beim Original, die Grafik ist allerdings deutlich schlechter. Wenigstens wurde der Schwierigkeitsgrad ein wenig herabgesetzt.



ROTES EI

MEHRKÖPFIGE AMULS

SKORPION

SPINNE

ENTWICKLER Q&A

NEIL HARDING

Wir sprechen mit einem der Entwickler der Atari-ST- und Amiga-Ports von *Dragon Spirit*.

RIESEN-SCHILDKRÖTE

RG: Kanntest du den Automaten schon vorher?
NH: Nein, aber bevor wir anfingen, bekamen wir einen Automaten ins Büro gestellt, und so konnte ich das Spiel selbst durchspielen. Ich musste dafür allerdings unendlich Leben und viele Continues benutzen. Ich wollte, dass die Umsetzungen genauso schwer waren wie das Original, daher spielte ich es ausgiebig und notierte mir sämtliche Angriffsmuster der Feinde und die Lage der Power-ups.

RG: War die Amiga-Fassung eine Portierung des Atari ST-Spiels?
NH: Ja, ich nutzte dafür größtenteils denselben Code und natürlich die Möglichkeiten zum ruckelfreien Scrollen und den Blitter. Außerdem wurde der Drache in der Statusleiste per Hardware-Sprites animiert. Ich glaube, der einzige Abstrich, den ich wirklich machen musste, war der Level in der dunklen Höhle, wo Overlays in der Hardware des Automaten genutzt wurden. Ich konnte das nicht effizient genug auf dem ST oder dem Amiga emulieren. Und dann war da natürlich die reduzierte Breite der Atari-Version, weil es so ohne Hardware-Scrolling einfach schneller lief. Es gibt auch keinen separaten Knopf für die Bomben – der Joystick übernimmt beide [Funktionen] – da ich wollte, dass es auch ohne Tastatur voll spielbar war.



RG: Es ist ein knallhartes Spiel, das acht völlig verschiedene Levels hat – welcher war am schwersten nachzubilden?
NH: Der härteste Level war die Höhle, da man dabei durch ein Labyrinth navigieren und gleichzeitig Feinde bekämpfen musste. Man kann ein paar der Angriffsmuster lernen, um den feindlichen Projektilen auszuweichen, etwa sich in eine Ecke bewegen, bis alle Schüsse auf einen zufliegen, und dann schnell zu einem anderen Ort fliegen. Ich glaube, es gab eine Obergrenze von 96 Schüssen gleichzeitig auf dem Bildschirm, plus die Feinde.

RG: Warst du mit dem Ergebnis zufrieden und hast du den richtigen Schwierigkeitsgrad deiner Meinung nach getroffen?
NH: Ich hätte gern noch diesen Leuchteffekt in der Höhle hinbekommen, aber insgesamt war ich schon ganz glücklich. Es war sicherlich eines der schwersten Spiele, die ich je gemacht hatte – ich erinnere mich an einen Leserbrief, in dem jemand überglücklich schrieb, den ersten Level geschafft zu haben. Ich dachte mir nur: „Dann wird er an den restlichen Levels ganz schön zu knabbern haben!“





SUMPF-MONSTER



DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

FLASHGAL

ENTWICKLER: **SEGA** JAHR: **1985** GENRE: **PRÜGLER**

Ist es Wonder Woman? Ist es Elektra? Nein, es ist Flashgal. Aus nicht näher erläuterten Gründen verprügelt die Protagonistin gerne die Handlanger eines fülligen Kahlkopfes, der auf gar keinen Fall Kingpin aus *Spiderman* ist.

Der Autoscroll-Prügler ist außerdem stark von *Kung Fu Master* inspiriert. Segas Superheldin kommt ohne Superkräfte aus. Sie kann zwar hoch springen, doch Feinde erledigt sie mit konventionellen Tritten und Schlägen. Ihre Gegner sind auch eher Stangenware. Die üblichen Handlanger, Robovögel, Ninjas und Schwertkämpfer werden von einem aggressiven Affen abgerundet.

Flashgal unterscheidet sich erfreulicherweise in ein paar Aspekten von anderen 80er-Jahre-Prügelspielen. Es klingt gut, es schaut gut aus und es hat eine Heldin. Der größte Vorteil des Titels ist die Abwechslung, nicht zuletzt dank der Fahrzeug-Levels: Flashgal fährt mit einem Raketen verschießenden Motorrad, fliegt in einem Shoot-em-up-Abschnitt einen Heli und besteigt sogar einen Jet-Ski. In manchen Levels findet sie zudem ein Schwert, mit dem sie Ninjasterne abblockt.

Wir können angesichts der Qualität des Titels und Segas Problemen damit, Entwickler für ihre Heimkonsolen anzulocken, nicht verstehen, dass *Flashgal* nie auf das Master System portiert wurde. Eine Heimkonsolen-Fassung wäre auf dem Master System möglich gewesen. Das Spiel hat zwar (Arcade-typisch) kein Ende, sondern beginnt nach dem elften Level einfach von vorn. Doch das hätten die Entwickler leicht korrigieren können. Sega scheint den Titel komplett vergessen zu haben, vielleicht aufgrund größerer Hits wie *Space Harrier*. Wir finden das schade, denn auch wenn *Flashgal* ziemlich happig ist, lohnt es doch einen zweiten Blick.



Das Motorrad von Flashgal kann springen, und das sollte man nutzen, denn bei der kleinsten Berührung explodiert es.

Das Bike ballert nur nach oben, aber die anderen Fahrzeuge von Flashgal feuern in mehrere Richtungen.



Flashgal verträgt mehrere Treffer – nicht alle Gegner richten gleich viel Schaden an.

Der Boss ist kein Problem, aber seine Waffe friert Flashgal ein und macht sie zur leichten Beute.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

MY HERO

1985

Ein anderes-Prügelspiel aus den 80ern von Sega hat es auf das Master System geschafft. Doch *My Hero* ist simpler als *Flashgal*, hat keine Fahrzeuge und nur drei Levels (es wurde gekürzt, um auf die 32-KB-ROM zu passen).



PUZZLE UO POKO

ENTWICKLER: **JALECO** JAHR: **1998** GENRE: **PUZZLE**

■ *Puzzle Uo Poko* sieht aus wie ein auf den Kopf gestelltes *Puzzle Bobble*. Aber dahinter steckt mehr!

Die Innovation steckt im Abschuss der Kugeln: Ihr neigt den Joystick nach unten, um wie beim Flipper eine Feder zu spannen. Die Kugel fliegt weiter von links nach rechts, je länger die Feder gespannt wurde. Wie bei *Puzzle Bobble* lösen sich drei gleichfarbige Kugeln auf und Kombos sind das Ziel. Ab und zu erscheint ein U-Boot. Trefft ihr das mit einer Kugel, feuert es einen Strahl, der viele Kugeln aus dem Weg räumt.

Der Boden des Feldes hebt sich mit der Zeit; sobald die Kugeln den oberen Rand berühren, endet das Spiel. An die ungewöhnliche Steuerung muss man sich gewöhnen, doch dann ist *Puzzle Uo Poko* ein Spaß für jeden Puzzle-Fan. Es ist erstaunlich, dass Jaleco keine Heimversion herausgebracht hat; es wäre ein interessanter Titel für die 32-Bit-Konsolen gewesen.



» [Arcade] Frühe Level zeigen noch die Flugkurve der Kugel.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

PUZZLE BOBBLE 3

1996

■ *Puzzle Uo Poko* ist klar von Taitos Klassiker inspiriert. Der dritte Teil für Saturn, PlayStation, N64, Game Boy und PC punktet mit seinen Gimmicks wie Knoten und Regenbogen-Blasen. Wie das Spiel von Jaleco beinhaltet es viele Spezialblocks.



KONVERTIERTE ALTERNATIVE

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

1995

■ Der Slam Dunk des Genres von Midway hat keine 3D-Grafik, aber spaßige Features wie Verletzungen, Spielerwechsel, mehr Modi und geheime Spieler. Das Spiel gibt es für Mega Drive, SNES, Game Boy, Game Gear, Saturn, PlayStation, 32X und Jaguar.



DUNK MANIA

ENTWICKLER: **NAMCO** JAHR: **1995** GENRE: **SPORTSPIEL**

■ Ihr habt Lust auf kompetenten, aber unspektakulären Arcade-Sport? Dann ist *Dunk Mania* von Namco euer Ding.

Die Zwei-gegen-zwei-Basketball-Duelle erinnern sehr an *NBA Jam*. Mangels Lizenz müsst ihr aber mit erfundenen Teams Vorlieb nehmen. Was außerdem fehlt, sind erinnerungswürdige Kommentatoren und abgedrehte Mechaniken (Turbo, Flammen et cetera). Was *Dunk Mania* in den 90ern besonders machte, war die 3D-Grafik. Wenn die Kamera bei einem Dunk herumschwenkt oder auf ein Gerangel vor dem Korb zoomt, fühlt man sich mittendrin auf dem Court.

Dunk Mania lief sogar auf System-11-Platinen, die auf der PlayStation basierten. Dennoch scheute Namco den geringen Aufwand für eine Portierung – obwohl sie damit eines der besten frühen Sportspiele auf die Sony-Konsole gebracht hätten.



» [Arcade] Die 3D-Grafik ist der große Pluspunkt von *Dunk Mania*.

AUTOMATENSCHRECK

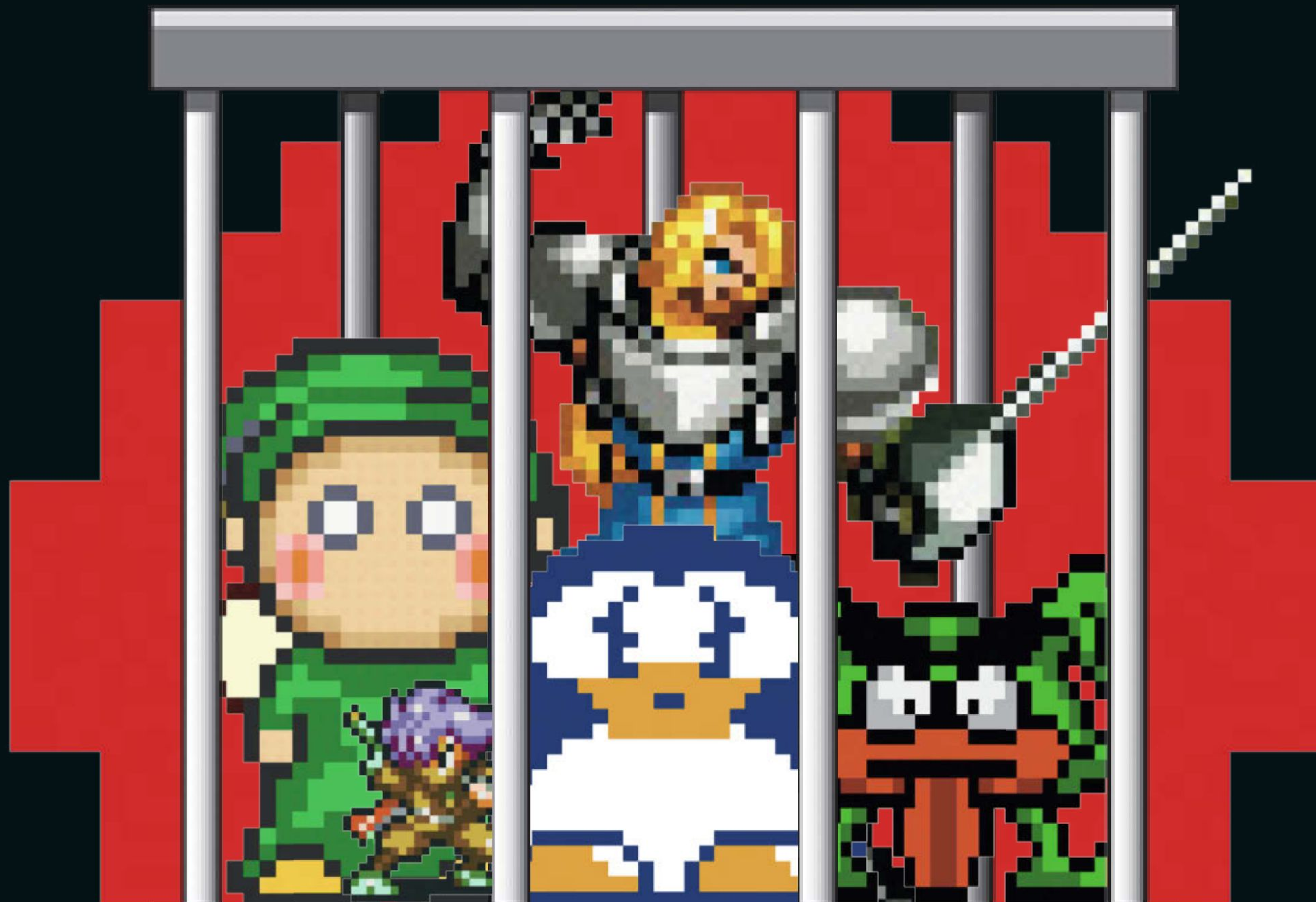
TA•O TAIDO

ENTWICKLER: **VIDEO SYSTEM** JAHR: **1993** GENRE: **PRÜGELSPIEL**

■ Dieses Spiel folgt einer seltsamen Idee, wie man Special Moves ausführen soll: Man hält zunächst zwei Buttons gedrückt, und lässt sie dann los, während man den Knüppel in eine bestimmte Richtung hält. In der Theorie eine gute Idee, schließlich könnte man so die Einstiegshürden im Vergleich zu Kombo-Orgien à la *Street Fighter* senken.

Schon nach wenigen Minuten merkt man, dass dieses einfallsreiche System den Flow der Kämpfe zerstört. Zum Glück existiert auch eine konventionelle Sechs-Knöpfe-Fassung, die wohl dazu gedacht war, auf *Street-Fighter-II*-Automaten zu laufen. Diese leidet ebenso unter langweiligen Hintergründen und einer uninspirierten Musik. Auch sind die Kämpfer in beiden Versionen identisch: öde, stilistisch nicht zusammenpassend. Ach ja, die Spiel-Flow-zerstörenden Special Moves sind zu allem Übel extrem dämlich anzusehen! Insgesamt drängt sich uns bei *Ta•o Taido* das Gefühl auf, dass die Macher nie zuvor ein Prügelspiel gesehen hatten.





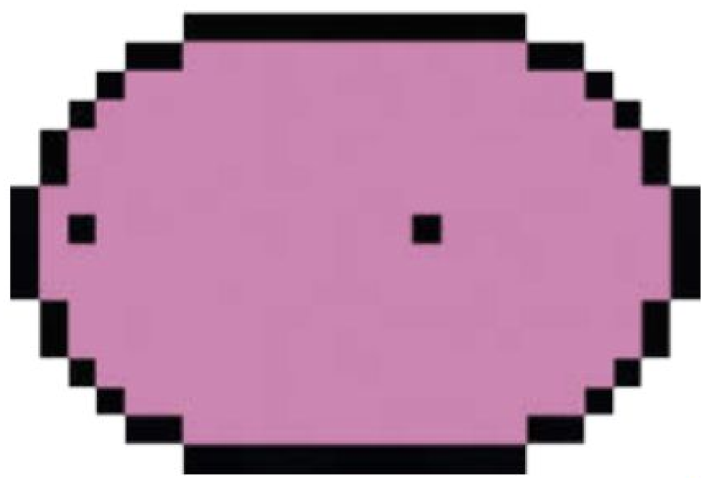
BITTE LASS MICH FREI

Retro-Zocken war schon immer ein ziemlich teures Hobby, besonders wenn es um die vielseitige Welt des Sammelns japanischer Importe ging. Es gibt Tausende großartiger Spiele, die es nie aus Japan geschafft haben. Viele sind extrem teuer und benötigen japanische Sprachkenntnisse. Doch es gibt Hoffnung …

Online-Dienste und unzählige Retro-Compilations haben im Lauf der Jahre immer mehr Titel nach Europa geholt, die einst (wie etwa *Sin & Punishment* oder *Cho Aniki*) nur wohlhabenden Importeuren vorbehalten blieben. Jetzt sind sie für alle interessierten Spielefans leicht zugänglich.

Doch es gibt noch mehr japanische Spiele, die wir gerne in der westlichen Fassung spielen wollen. Viele davon sind bereits von Fans übersetzt worden, andere haben keine hohe Sprachbarriere. Wer das nötige Kleingeld und die passenden Systeme hat, wird an jedem dieser Titel Freude finden. Falls nicht, könntet ihr ja über die sozialen Medien für eine West-Veröffentlichung solcher Spiele werben!

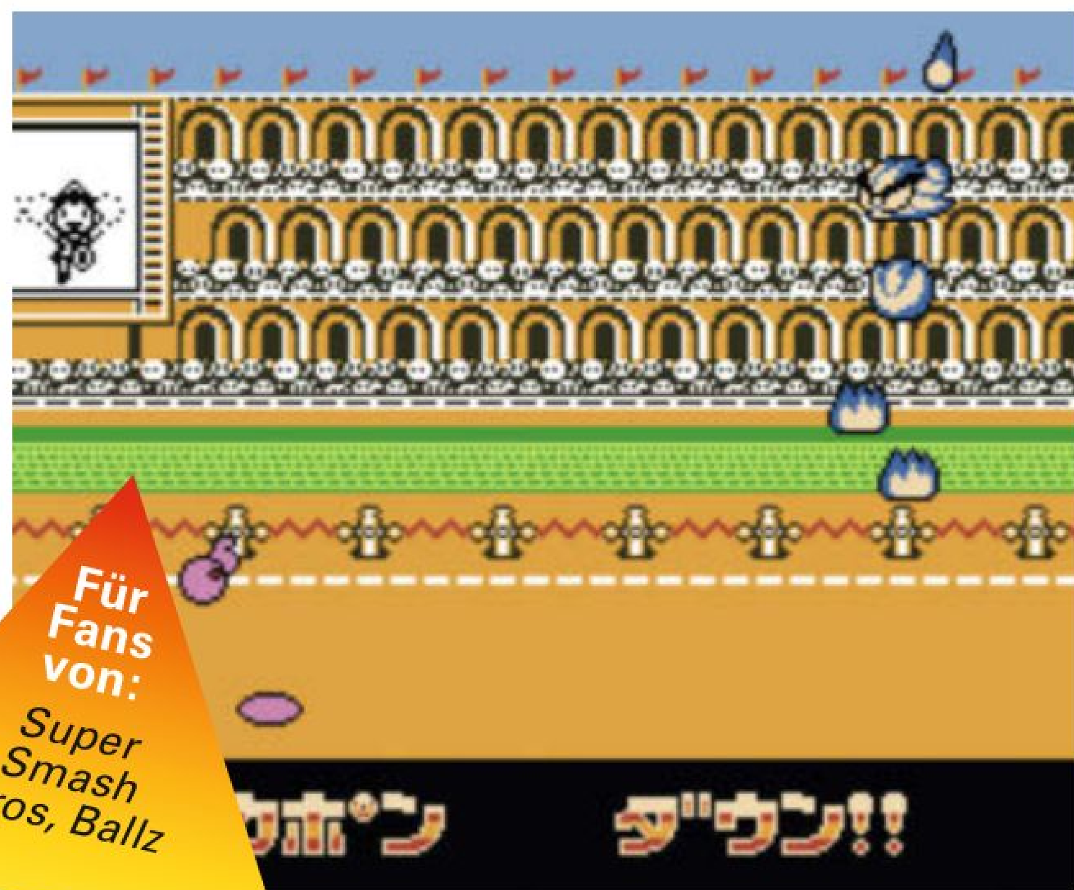




JOY MECH FIGHT

SYSTEM: Famicom **PUBLISHER:** Nintendo
ENTWICKLER: Nintendo **JAHR:** 1993
FANÜBERSETZUNG: Ja

● Sechs Jahre vor *Super Smash Bros* stellte *Joy Mech Fight* Nintendos Premiere im Prügelspiel-Genre dar. Die technischen Einschränkungen des Famicom werden ziemlich gut umgangen und verleihen dem Spiel eine unverwechselbare Persönlichkeit, die perfekt zu Nintendos typischem Stil passt.



Für Fans von: Super Smash Bros, Ballz



Für Fans von: Tombi!, The Legend of the Mystical Ninja, Castle Crashers

GANBARE GOEMON: UCHUU KAIZOKU AKOGINGU

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Konami
ENTWICKLER: Konami **JAHR:** 1996
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Auf die *Mystical Ninja*-Serie müssen wir seit Jahren verzichten. Wie dieses wurden viele Spiele der Reihe nicht übersetzt. Schade: Feudales Japan, Riesenroboter, *Gradius*-Parodien … was will man mehr?

HARMFUL PARK

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Sky Think Systems
ENTWICKLER: Sky Think Systems **JAHR:** 1997
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Import-Shooter sind grundsätzlich ziemlich teuer, und ein japanisches PlayStation-Spiel ist nur mit großem Aufwand zum Laufen zu bewegen. Alternativ gibt es die digitale PSN-Version im japanischen Store.



Für Fans von: Parodius, Fantasy Zone, Cho Aniki

TOBAL 2

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Squaresoft
ENTWICKLER: Dream Factory **JAHR:** 1997
FANÜBERSETZUNG: In Bearbeitung

● Das Spiel hält den Rekord für die größte Charakterliste in einem Kampfspiel: Sage und schreibe 200 Charaktere warten darauf, gespielt zu werden! Dazu gibt es einen im Vergleich zum Vorgänger stark erweiterten Quest-Modus. Es gäbe viel zu übersetzen, doch das Spiel hätte es verdient.



Für Fans von: Dead or Alive, Virtua Quest, Dissidia: Final Fantasy

DOWNTOWN SPECIAL: KUNIO-KUN NO JIDAIGEKI DAYO ZENIN SHUUGOU!

SYSTEM: Famicom, Game Boy
PUBLISHER: Technos
ENTWICKLER: Technos
JAHR: 1991
FANÜBERSETZUNG: Ja

● Dies ist die Fortsetzung des kultigen NES-Prüglers *River City Ransom*. Sie erschien nur in Japan und steckte die Kinder der River City Highschool ins Japan der Edo-Ära, wo sie sich gegenseitig verkloppten und herumwarfen.



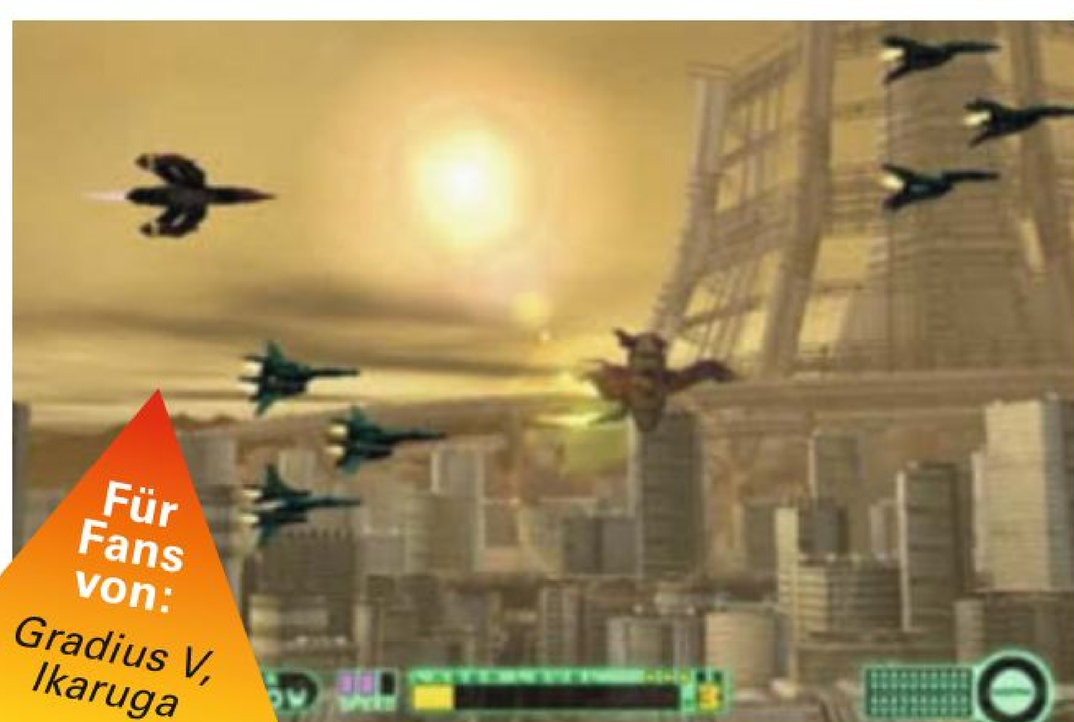


Für Fans von: River City Ransom, The Legend of the Mystical Ninja, Yakuza Kenzan

BORDER DOWN

SYSTEM: Dreamcast **PUBLISHER:** G.rev
ENTWICKLER: G.rev **JAHR:** 2003
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Ein seitwärt scrollender Shooter aus der Spätphase des Dreamcast. Bemerkenswert: Misserfolge werden mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad bestraft. Hinter den die Szene beherrschenden Cave- und Treasure-Titeln muss sich dieses Kleinod nicht verstecken.



Für Fans von: Gradius V, Ikaruga

INTERNAL SECTION

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Squaresoft
ENTWICKLER: Positron **JAHR:** 1999
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Ähnlich wie *Rez* lebt dieser Shooter von der Implementierung von Musik. Die Unterstützung eigener Musik-CDs konnte bisher vor allem die digitale Veröffentlichung von Vib-Ribbon vernünftig emulieren.



Für Fans von: Rez, Tempest 2000



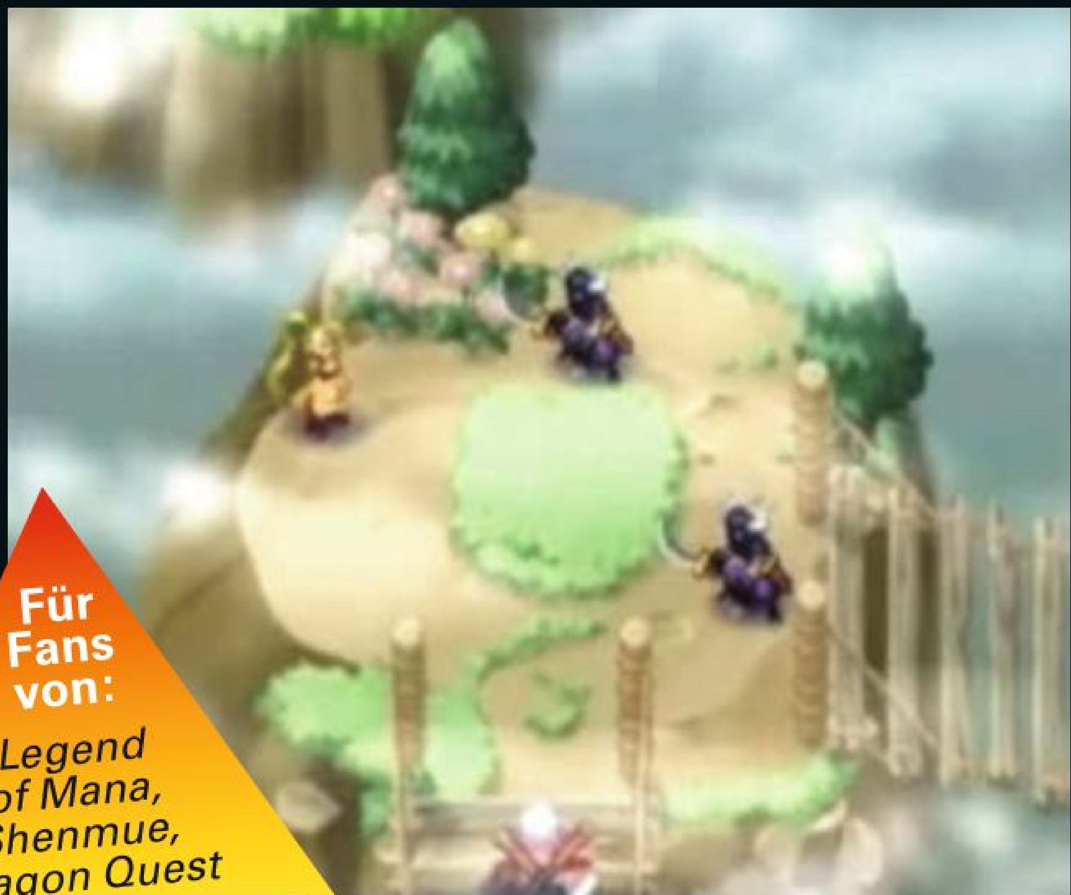
Für Fans von: Shiren the Wanderer, Pokémon Mystery Dungeon

CAVENOIRE

SYSTEM: Game Boy **PUBLISHER:** Konami
ENTWICKLER: Konami **JAHR:** 1991
FANÜBERSETZUNG: Ja

● *Cavenoire* war eines der ersten Handheld-Roguelikes und überzeugte mit hoher Zugänglichkeit und Konzentration aufs Wesentliche. Außerdem haben Konamis Musiker dafür einige der eingängigsten Stücke geschaffen, die auf Game Boy zu hören sind. Da *Cavenoire* auf Icon-basierte Menüs setzt und keinerlei Story hat, ist es ein sehr importfreundliches Spiel.





Für Fans von: Legend of Mana, Shenmue, Dragon Quest

EL DORADO GATE

SYSTEM: Dreamcast **PUBLISHER:** Capcom
ENTWICKLER: Capcom **JAHR:** 2000, 2001
FANÜBERSETZUNG: Nein

● *El Dorado Gate* war seiner Zeit weit voraus: Ein Rollenspiel in sieben Kapiteln, die im Monatsabstand auf jeweils einer separaten Dreamcast-CD veröffentlicht wurden. Komplikationen bei der Übersetzung und Veröffentlichung verhinderten, dass es dieses J-RPG in den Westen schaffte.

70'S ROBOT ANIME GEPPY-X

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Aroma
ENTWICKLER: Aroma **JAHR:** 1999
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Dieser Shooter umfasst vier CDs und erinnert an beliebte Mech-Serien wie *Mobile Suit Gundam* und *Voltronby*. Gelegentliche Unterbrechungen mit Werbung für Spielzeug, das es gar nicht gibt, erzeugen eine bizarre, aber unterhaltsame Atmosphäre.



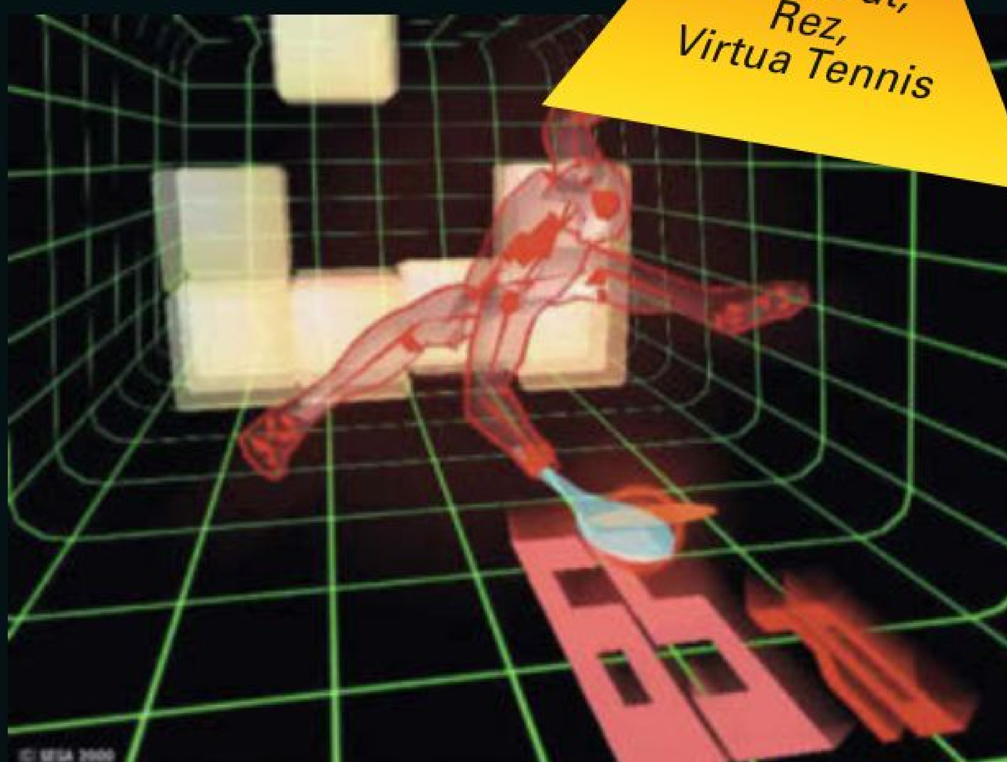
Für Fans von: Voltron, Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Gundam

COSMIC SMASH

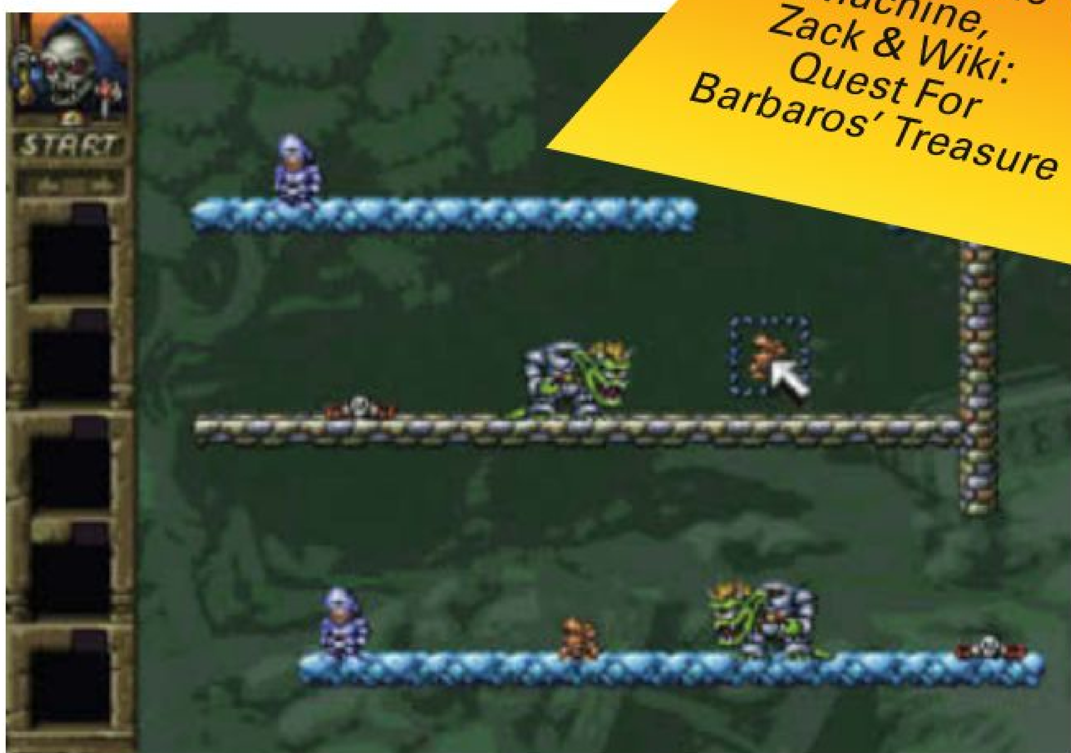
SYSTEM: Dreamcast, Arcade
PUBLISHER: Sega **ENTWICKLER:** Sega Rosso
JAHR: 2000 **FANÜBERSETZUNG:** Nein

● Man kreuze *Breakout* mit einem 3D-Squash-Platz und sorge für stilvolle Technik – schon hat man einen Dauerbrenner. Dank seiner *Rez*-ähnlichen Grafiken, starken Charakteranimationen und der eleganten Aufmachung kann man sich in *Cosmic Smash* stundenlang verlieren.





Für Fans von: Breakout, Rez, Virtua Tennis

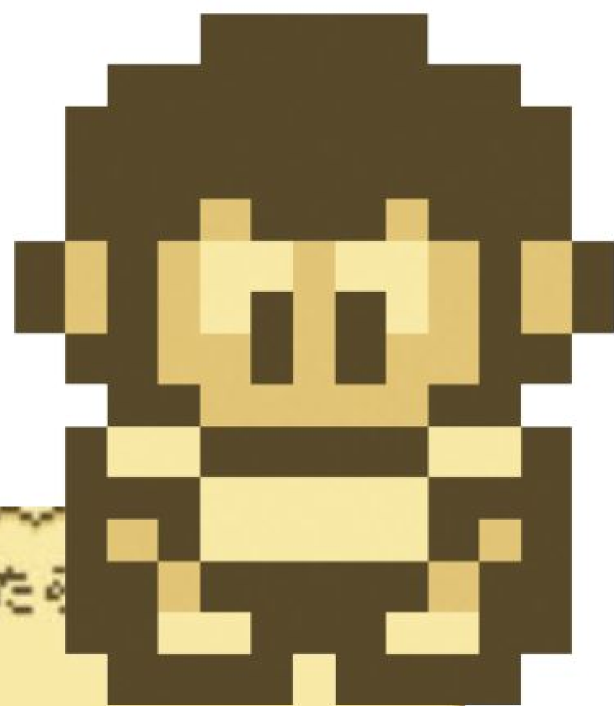


Für Fans von: The Incredible Machine, Zack & Wiki: Quest For Barbaros' Treasure

ARTHUR TO ASTAROTH NO NAZO-MAKAI-MURA: INCREDIBLE TOONS

SYSTEM: PlayStation, Saturn **PUBLISHER:** Capcom
ENTWICKLER: Capcom **JAHR:** 1996
FANÜBERSETZUNG: Nein

● PC-Spieler erinnern sich noch gern an *The Incredible Machine*, in dem man Geräte zusammenbaute, um per Kettenreaktionen Rätsel zu lösen. Für Konsoleros gibt es diese lizenzierte Ausgabe von *The Incredible Machine* mit Charakteren und Themen aus Capcoms *Ghouls 'n Ghosts*-Serie. Bitte remastern und übersetzen, Capcom!





Für Fans von: The Legend of Zelda: Link's Awakening, Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland

FOR THE FROG THE BELL TOLLS

SYSTEM: Game Boy **PUBLISHER:** Nintendo
ENTWICKLER: Nintendo **JAHR:** 1992
FANÜBERSETZUNG: Ja

● Dieses Spiel bildete angeblich die Grundlage für *Legend of Zelda: Link's Awakening*. Doch aus unserer Sicht überwiegen die Unterschiede. Jedenfalls ist das Frühwerk dank einer verständlichen, wenn auch reichlich trockenen Fanübersetzung endlich für alle spielbar, die Englisch lesen können.



Für Fans von: *A Link to the Past, Day of the Tentacle, Survival Kids*

MARVELOUS: ANOTHER TREASURE ISLAND

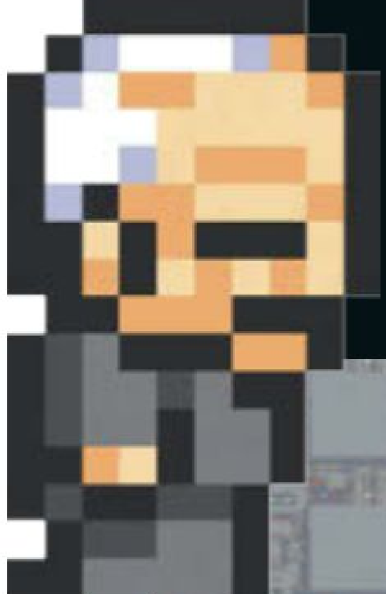
SYSTEM: Super Famicom **PUBLISHER:** Nintendo **ENTWICKLER:** Nintendo **JAHR:** 1996 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

Eine Mischung aus *Zelda: A Link to the Past* (unter Verwendung von dessen Engine) und *Maniac Mansion*. Drei Jungen und ein Affe suchen auf einer Insel nach Schätzen. Director Eiji Aonuma entwarf später das großartige *Ocarina of Time*.

LIVE A LIVE

SYSTEM: Super Famicom **PUBLISHER:** Squaresoft **ENTWICKLER:** Squaresoft **JAHR:** 1994 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

Live a Live hat einen für frühe Japano-Produktionen typisch hanebüchenen englischen Titel und ist eines der wohl seltsamsten und kürzesten RPGs überhaupt. Es umfasst sieben voneinander unabhängige Kapitel aus verschiedenen Zeiträumen, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können, gefolgt von einem großen Finale.





Für Fans von: *The World Ends With You, Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen*



Für Fans von: *Samba de Amigo, Osu! Tatakae! Ouendan*

MINIMONI SHAKATTO TAMBOURINE

SYSTEM: PlayStation, Arcade **PUBLISHER:** Sega **ENTWICKLER:** Sega **JAHR:** 2002 **FANÜBERSETZUNG:** Nein

Ein Sega-Spiel für die PlayStation. Dieser perkussionbasierte Nachfolger von *Samba de Amigo* umfasst die Musik der J-Pop-Gruppe Minimoni. Auf die Schlaginstrumente könnte man heutzutage dank moderner Bewegungssteuerung verzichten, sollte Sega eine Umsetzung ins Auge fassen.

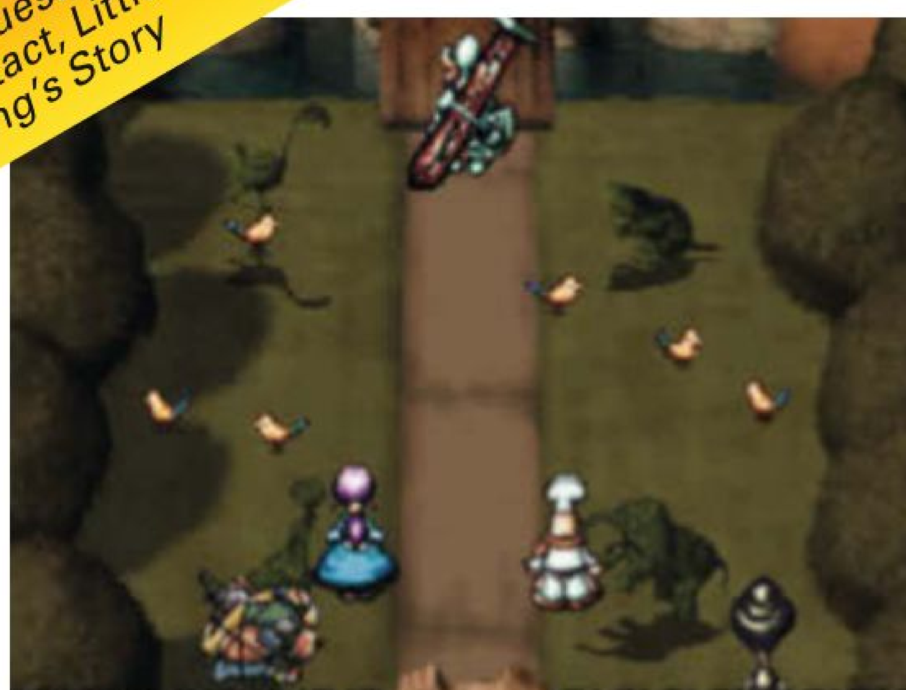
MOON: REMIX RPG ADVENTURE

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** ASCII Entertainment **ENTWICKLER:** Lovedelic **JAHR:** 1997 **FANÜBERSETZUNG:** In Bearbeitung

Wir steuern einen Jungen, der ein RPG spielt, und werden auf magische Weise in sein Spiel hineingezogen. Der Soundtrack wurde von über 30 japanischen Musikern unabhängig voneinander komponiert. *Moon* erhielt weithin Lob für seine Innovationen; es verstößt gegen viele typische Rollenspiel-Normen und parodiert viele Aspekte des Genres.

Für Fans von: *Dragon Quest, Contact, Little King's Story*





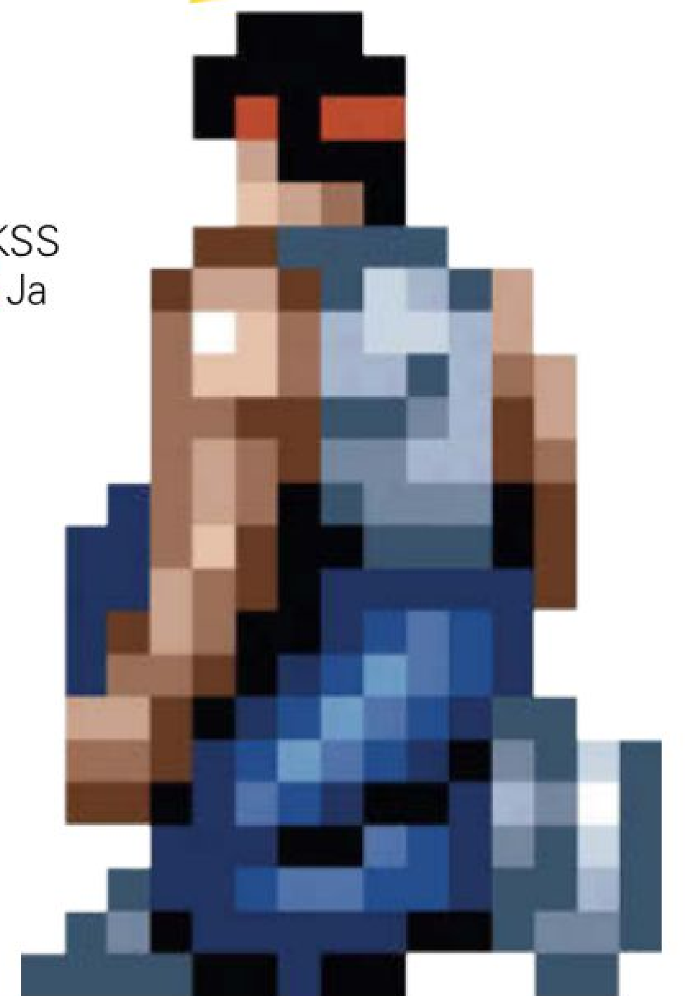


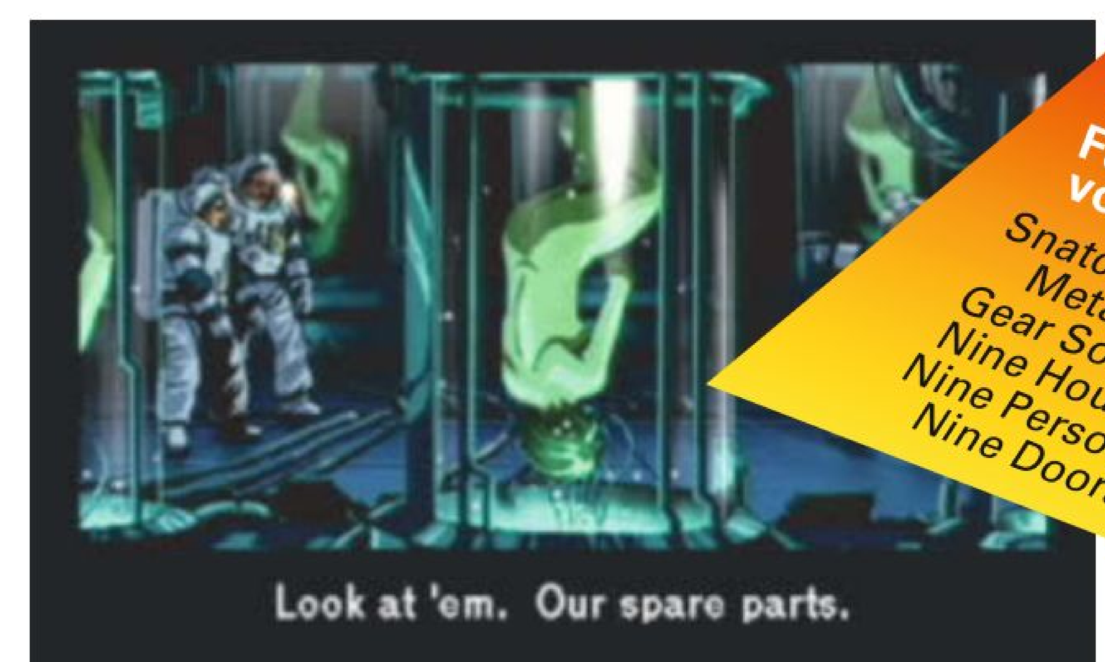
Für Fans von: *Castlevania, Kid Chameleon*

MAJYUUOU

SYSTEM: Super Famicom **PUBLISHER:** KSS **ENTWICKLER:** KSS **JAHR:** 1995 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

Held Abel kann sich in diesem Side-Scroller in verschiedene Monster verwandeln. Diese Reise durch die Hölle ist bockschwer, aber Fans früher *Castlevania*-Spiele werden wahrscheinlich den Stil und genau diesen Schwierigkeitsgrad mögen.



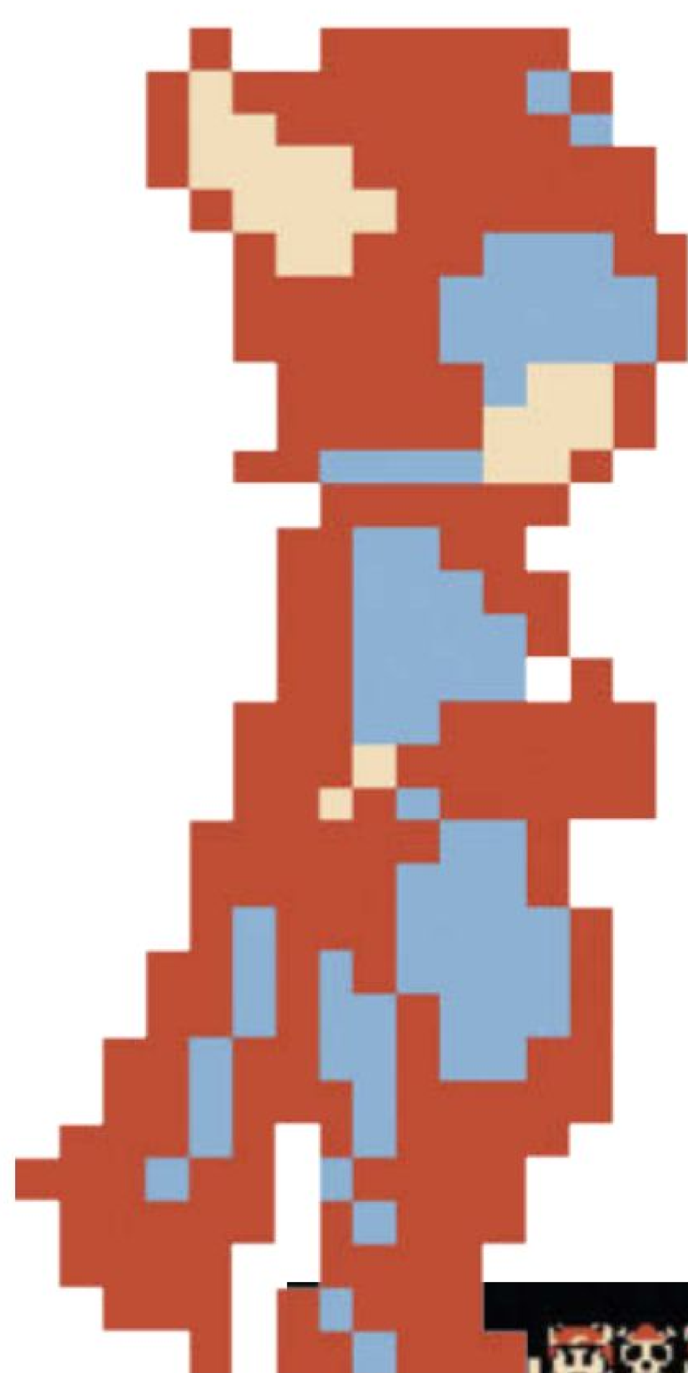


Für Fans von: *Snatcher, Metal Gear Solid, Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*

POLICENAUTS

SYSTEM: PC98, 3DO, PlayStation, Saturn **PUBLISHER:** Konami **ENTWICKLER:** Konami **JAHR:** 1994 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

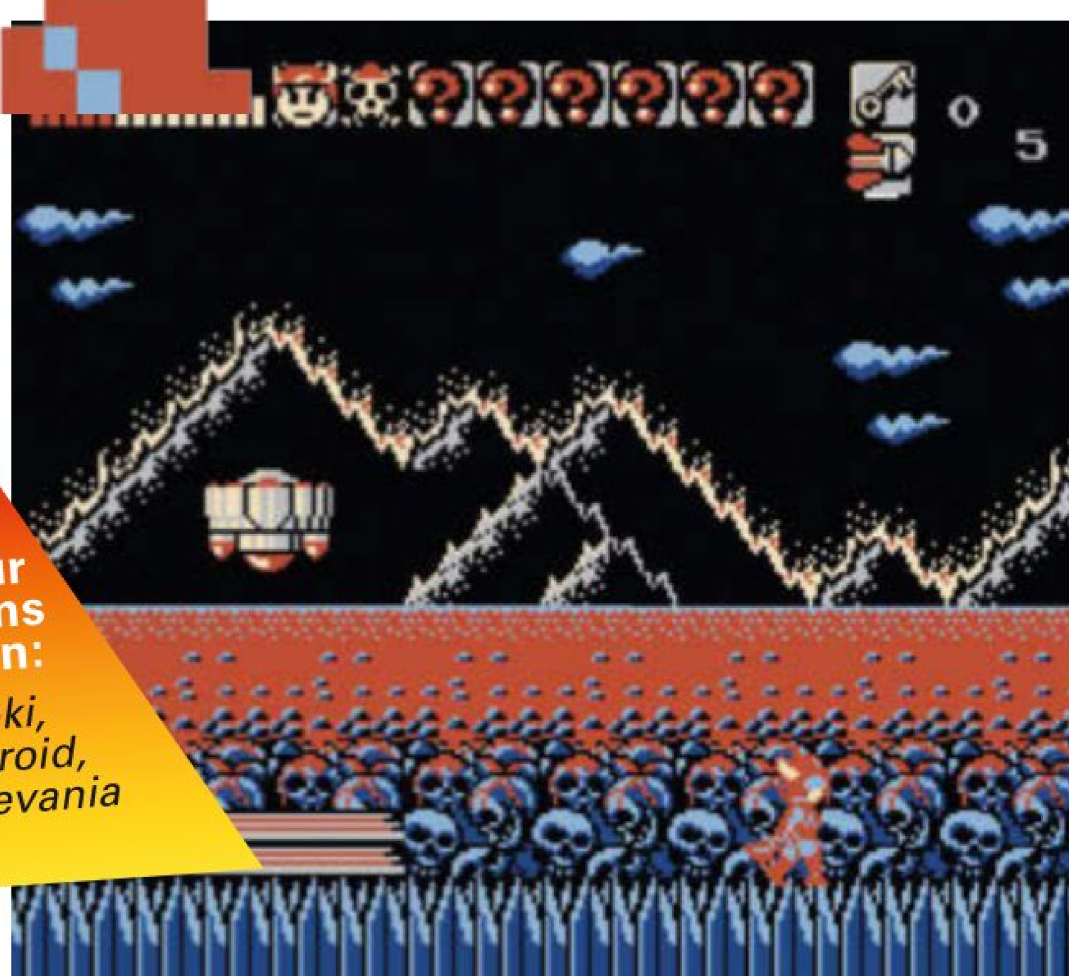
Hideo Kojima konzipierte *Policenauts* während der Arbeit an *Snatcher* (1988) und begann 1990 mit der Entwicklung. Zusammen mit *Snatcher* gilt es als eines der besten Science-Fiction-Spiele – und Grundlage für Kojimas spätere Arbeit. Eine Fanübersetzung erschien 2009. Kojima selbst hatte zuvor eine Lokalisierung der Saturn-Fassung untersagt.



KONAMI WAI WAI WORLD

SYSTEM: Famicom
PUBLISHER: Konami
ENTWICKLER: Konami
JAHR: 1988
FANÜBERSETZUNG: Ja

● In diesem Seitwärts-Prügler müssen Konami Man und Konami Lady die Konami World retten, beispielsweise Twin Bee oder Vic Viper. Ein wilder Genremix, der selbst nach über 30 Jahren noch zu exotisch für den Westen sein könnte.



Für Fans von: *Toki, Metroid, Castlevania*

LADY STALKER

SYSTEM: Super Famicom **PUBLISHER:** Taito
ENTWICKLER: Climax Entertainment **JAHR:** 1995
FANÜBERSETZUNG: In Bearbeitung

● Der beliebte RPG-Plattformer-Hybrid *Landstalker* auf dem Mega Drive hat eine ungewöhnliche Reihe von Fortsetzungen und Spin-offs wie *Dark Saviour* oder *Timestalkers* hervorgebracht. Diese hier schaffte es nie aus Japan heraus: *Lady Stalker* entfernte das Gehüpfe und führte Zufallskämpfe ein. Wir würden uns über eine Portierung 25 Jahre später freuen!



Für Fans von: *Landstalker, Alundra, Steal Princess*





Für Fans von: *Paradroid, Space Station Silicon Valley*

LOL: LACK OF LOVE

SYSTEM: Dreamcast **PUBLISHER:** ASCII Entertainment **ENTWICKLER:** Lovedelic
JAHR: 2000 **FANÜBERSETZUNG:** Nein

● Der Spieler muss eine Kreatur in eine neue Form entwickeln, indem er mit anderen Lebewesen kommuniziert. Das nichtlineare Spielprinzip dreht sich ums Überleben, indem man anderen Kreaturen hilft – oder sie isst. Außerdem muss man verschiedene Körperfunktionen ausüben, einschließlich Schlafen und Urinieren.



Für Fans von: *Shining Force, Shining Force II*

SHINING FORCE: FINAL CONFLICT

SYSTEM: Game Gear **PUBLISHER:** Sega
ENTWICKLER: Camelot Software Planning
JAHR: 1995 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

● Das dritte *Shining Force*-Spiel auf dem Game Gear erschien nie außerhalb Japans. Unverständlich, denn *Final Conflict* schafft das Kunststück, die Geschichten der bestehenden Mega-Drive-Vorgänger zu verknüpfen. So entsteht eine großartige Strategie-RPG-Trilogie. Unbedingt portieren, Sega!

MAGICAL HAT FLYING TURBO ADVENTURE

SYSTEM: Mega Drive **PUBLISHER:** Sega
ENTWICKLER: Vic Tokai **JAHR:** 1990
FANÜBERSETZUNG: Nein



● Dieser Mega-Drive-Titel basiert auf einem Anime, weshalb Lizenzprobleme eine Veröffentlichung im Westen unmöglich machten. Der Westen kennt es aber seit 1991 als *Decap Attack*, gleichwohl ohne Anime-Charaktere und weniger farbenfroh als im Original.



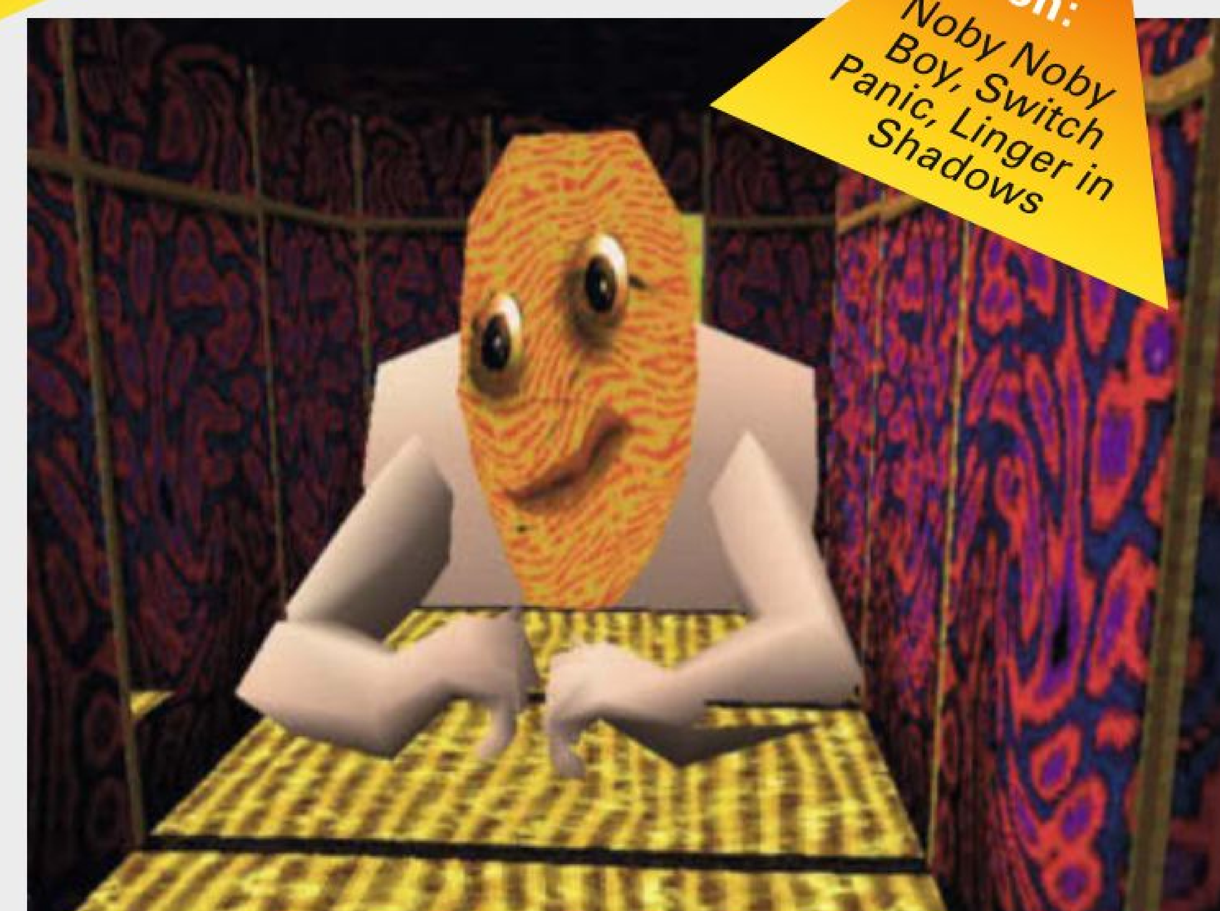
Für Fans von: *Decap Attack, Psycho Fox, Dynamite Headdy*

LSD: DREAM EMULATOR

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Asmik Ace
ENTWICKLER: OutSide Directors Company **JAHR:** 1998
FANÜBERSETZUNG: Nein

● In *LSD* erkundet der Spieler surreale Umgebungen ohne Ziel. Es gilt Kritikern als eines der experimentellsten, unvorhersehbarsten und … nervigsten Videospiele aller Zeiten. Das Spiel wurde 2010 auch im japanischen PlayStation Store veröffentlicht.

Für Fans von: *Noby Noby Boy, Switch Panic, Linger in Shadows*



SEGATA SANSHIRO SHINKENYUGI

SYSTEM: Saturn **PUBLISHER:** Sega
ENTWICKLER: Sega **JAHR:** 1998
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Segata Sanshiro war in den späten 1990ern ein Sega-Maskottchen, das in japanischen Fernsehspots lauthals schrie: „Du musst Sega Saturn spielen!" Offenbar reichte das, um mit einer eigenen Minispielsammlung bedacht zu werden. Segata steht für den Wahnsinn, zu dem nur Sega fähig war …



Für Fans von: Bishi Bashi Special, Sega Saturn

ROOMMANIA #203

SYSTEM: Dreamcast, PlayStation 2 **PUBLISHER:** Sega
ENTWICKLER: Sega **JAHR:** 2000
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Skurrile Spiele wie dieses sind wohl der Grund, warum die Dreamcast sowohl ein kommerzieller Misserfolg als auch ein Kritikerliebling wurde. Das gesamte Spiel findet in einem Raum statt. Ihr beeinflusst das Leben der Hauptfigur durch Interaktion mit dem Raum. Dieses experimentelle Gameplay passt perfekt zu Segas selbstzerstörerischer Tendenz in dieser Zeit …



Für Fans von: Little Computer People, The Sims





Für Fans von: Trauma Centre: Under the Knife, Smart Bomb, Professor Layton

SUZUKI BAKUHATSU

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Enix
ENTWICKLER: Enix **JAHR:** 2000
FANÜBERSETZUNG: Nein

● *Suzuki Bakuhatsu* besteht aus einer Reihe von Knobelaufgaben und immer seltsameren Bombenentschärfungen. Die Komplexität steigert sich vom einfachen Werkzeugset bis hin zu hirnzerbrechenden Aufgaben mit Zahnrädern, Drähten und Schrauben.



Für Fans von: Football Manager, Derby Owners Club

TACTICS FORMULA

SYSTEM: Saturn **PUBLISHER:** Sega
ENTWICKLER: Aki Corp **JAHR:** 1997
FANÜBERSETZUNG: Nein

● *Tactics Formula* ist eine seltsame Mischung aus Formel-1-Rennspiel und rundenbasierter Taktik. Der Spieler muss Bewegung und Fahrlinie im Voraus unter Berücksichtigung von Physik und Fahrzeugwerten festlegen. Es wirkt in etwa so, als würde ein Fußballmanager mit einem Pferderennsimulator gekreuzt. Wenn es doch auf Englisch existierte, würden wir es gerne näher kennenlernen!



SHINING FORCE III

SYSTEM: Saturn **PUBLISHER:** Sega **ENTWICKLER:** Camelot **JAHR:** 1998 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

● Von *Shining Force III* schaffte es nur das erste von drei Kapiteln in den Westen – und endete auch noch mit einem verwirrenden Cliffhanger! Die beiden anderen Kapitel schlossen nicht nur die Geschichte ab, sie boten auch noch die Möglichkeit, die Ereignisse des ersten Teils aus der Perspektive der Gegner zu spielen. Das ganze *Shining Force III* hätte eine Wiederveröffentlichung definitiv verdient.



Für Fans von: Shining the Holy Ark, Final Fantasy Tactics

ROYAL STONE

SYSTEM: Game Gear **PUBLISHER:** Sega
ENTWICKLER: Sega **JAHR:** 1995
FANÜBERSETZUNG: Ja

● *Royal Stone* setzt *Crystal Warriors* fort, eine wenig bekanntes Strategiespiel für Game Gear. Es ist ein überraschend ausgereifter Titel für die Plattform mit abwechslungsreicher Musik, beeindruckender Grafik und dramatischer Story. Es wäre eine Bereicherung für westliche Retrofans!



Für Fans von: Shining Force, Fire Emblem



Für Fans von: *Street Fighter EX, Jet Set Radio*

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** ASK **ENTWICKLER:** Polygon Magic
JAHR: 2000 **FANÜBERSETZUNG:** Nein

● Dieser Prügler von Polygon Magic wurde am selben Tag wie *Jet Set Radio* veröffentlicht und glänzte mit ähnlicher Cel-Shading-Grafik. Bemerkenswert finden wir das kleine Rhythmus-Minispiel beim Ausführen des charaktertypischen Spezialangriffs.

PANZER BANDIT

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Banpresto
ENTWICKLER: Fill-in Cafe **JAHR:** 1997
FANÜBERSETZUNG: Nein

● *Panzer Bandit* wird noch vor *Fighting Force* und *Time Commando* oft als bester scrollender Prügler auf der PlayStation gefeiert. Er gilt als inoffizielle Fortsetzung von Treasures *Guardian Heroes*. Ein vergessenes Highlight in einem fast vergessenen Genre.



Für Fans von: *Guardian Heroes, Code of Princess EX*



Für Fans von: *Rakuga Kids, Power Stone, Sonic Battle*

RAKUGAKI SHOWTIME

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** Enix
ENTWICKLER: Treasure **JAHR:** 1999
FANÜBERSETZUNG: Nein

● Ein Multiplayer-Arena-Kampfspiel, das an Capcoms *Power Stone* erinnert. Größte Attraktion ist die Grafik, die wie ein Malbuch wirkt. *Rakugaki Showtime* ist rau und hektisch und macht als Partyspiel unglaublich viel Spaß. Es erschien 2008 im japanischen PSN, die PlayStation-Originale sind mittlerweile extrem teuer.



Für Fans von: *Final Fantasy VI, Samurai Shodown*

SAMURAI SHODOWN RPG

SYSTEM: Neo Geo CD, PlayStation, Saturn
PUBLISHER: SNK **ENTWICKLER:** SNK **JAHR:** 1997
FANÜBERSETZUNG: In Bearbeitung

● Haohmaru und seine Freunde tauschen die 2D-Schlägereien gegen rundenbasierte RPG-Kämpfe ein. Das Kampfsystem entspricht weitgehend dem von *Final Fantasy*. Eine Fanübersetzung war in Arbeit, wurde jedoch leider nie fertiggestellt.

Für Fans von: *The Legend of Zelda, Kid Icarus*





NAZO NO MURASAME-JO

SYSTEM: Famicom Disk System, GBA
PUBLISHER: Nintendo **ENTWICKLER:** Nintendo
JAHR: 1986 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

● Was oberflächlich wie ein *Zelda*-Klon aussieht, ist ein Draufsicht-Arcadespiel mit heftigen Angriffen von allen Seiten und einer *Shinobi*-ähnlichen Kombination aus Schwert- und Shuriken-Angriffen. Eine für Nintendo typische Vielzahl von Geheimnissen macht diesen Titel zu einem der größten vergessenen Klassiker des Herstellers. Immerhin wurde er 2014 auf Virtual Console für Nintendo 3DS im Westen veröffentlicht, ihr könnt ihn also spielen.

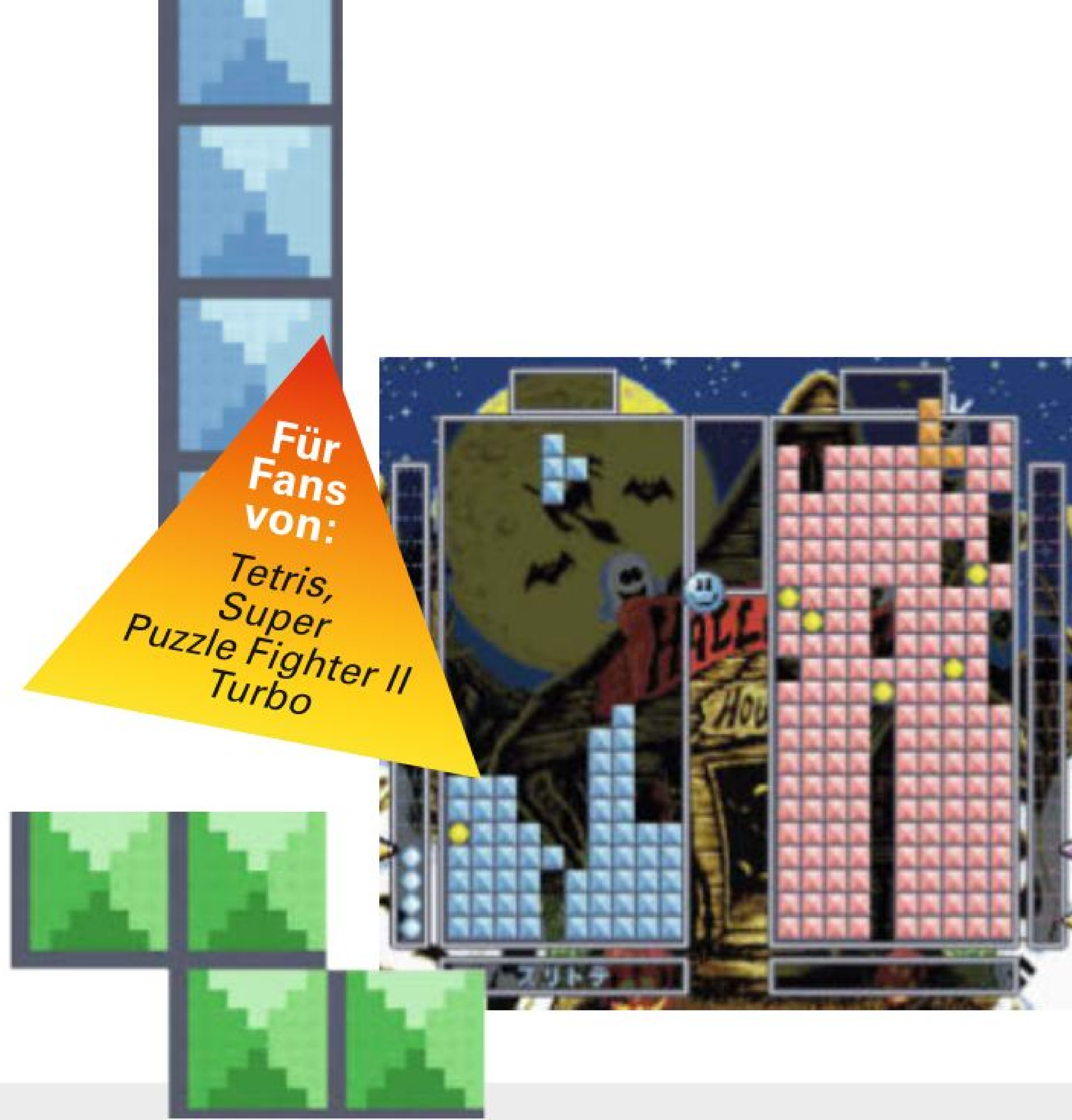


Für Fans von: *Sega*

SEGAGAGA

SYSTEM: Dreamcast **PUBLISHER:** Sega
ENTWICKLER: Sega **JAHR:** 2001
FANÜBERSETZUNG: Nein

● 2001 war Sega am Tiefpunkt. Während die Chefs versuchten, den Trend umzukehren, trieben die Spieledesigner ihre verrückten Ideen voran. Und in *Segagaga* stellten sie den Fans eine einfache Frage: „Was würdest du anders machen?“ In diesem Spiel war man Sega-Chef, doch es war kein Wirtschaftsspiel. Es war eine Eigenparodie. Frustrierte Sega-Mitarbeiter, depressive Ex-Maskottchen. Am Ende ein Kampf gegen die Hardware-Vergangenheit. Jeder, der auch nur ein kleines Interesse an der Geschichte der Spielebranche hat, sollte *Segagaga* spielen!



TETRIS BATTLE GAIDEN

SYSTEM: Super Famicom **PUBLISHER:** Bullet Proof Software **ENTWICKLER:** In-house **JAHR:** 1993 **FANÜBERSETZUNG:** Nein

● Diese Wettbewerbsvariante von *Tetris* kombiniert einige clevere Ideen, darunter eine gemeinsame Klötzchen-Vorschau sowie Angriffs- und Verteidigungsmechaniken. Am ehesten mit *Puyo Puyo* und *Columns* vergleichbar.

SWEET HOME

SYSTEM: Famicom **PUBLISHER:** Capcom **ENTWICKLER:** Capcom **JAHR:** 1989 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

● *Sweet Home* hat Shinji Mikami dazu inspiriert, *Resident Evil* zu erschaffen. Das Survival-Horror-Spiel basiert auf einem japanischen Horrorfilm gleichen Namens. Anders als *Resident Evil* ist es am ehesten ein Rollenspiel. Es gilt Kennern als eines der wichtigsten Horrorspiele. Diesen Genre-Meilenstein sollten wir auch im Westen genießen können!





X

SYSTEM: Game Boy **PUBLISHER:** Nintendo **ENTWICKLER:** Argonaut Software **JAHR:** 1992 **FANÜBERSETZUNG:** Nein

● Obwohl dieses technisch beeindruckende Spiel von zwei Briten programmiert wurde, erschien es nur in Japan. Dylan Cuthbert und Giles Goddard zwangen eine vollständige 3D-Engine in den winzigen Speicher des Game Boy. In der Folge bat Nintendo sie, *Star Fox* zu entwickeln. Eine inoffizielle Fortsetzung namens *3D Space Tank* wurde 2010 auf DSiWare veröffentlicht.

YU YU HAKUSHO: MAKYO TOITSUSEN

SYSTEM: Mega Drive **PUBLISHER:** Sega **ENTWICKLER:** Treasure **JAHR:** 1994 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

● Diese Treasure-Veröffentlichung nutzte die beliebte *Yu Yu Hakusho*-Anime-Lizenz. So entstand ein schnelles und dynamisches Kampfspiel, das Rasanz und Action des Cartoons perfekt wiedergab. Leider verhinderten Lizenzprobleme eine internationale Veröffentlichung.



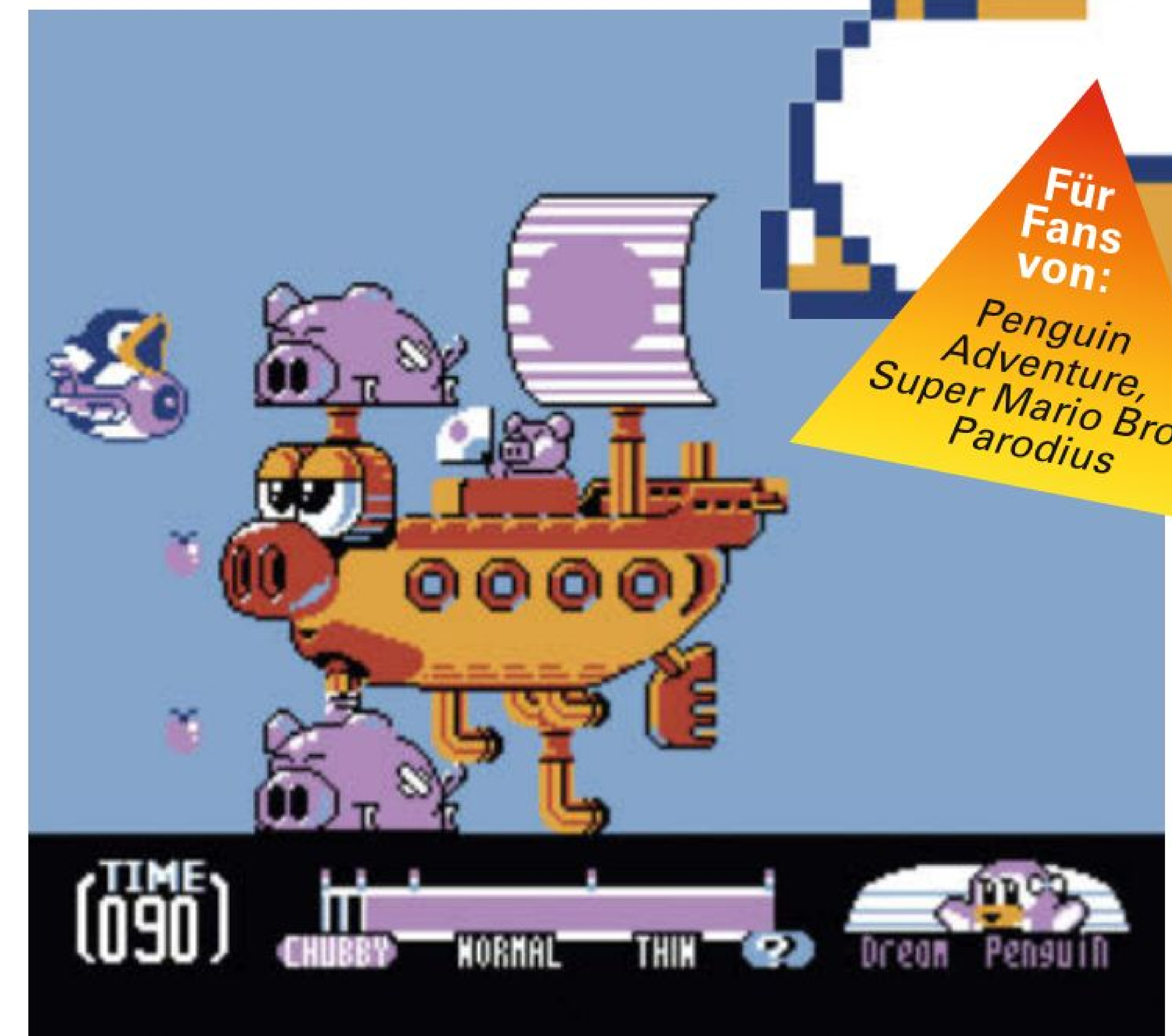




UFO: A DAY IN THE LIFE

SYSTEM: PlayStation **PUBLISHER:** ASCII Entertainment **ENTWICKLER:** Lovedelic **JAHR:** 1999 **FANÜBERSETZUNG:** Nein

● Hier ist der Spieler ein niedlicher kleiner Außerirdischer, der 50 andere unsichtbare Außerirdische in einem Apartmentkomplex ausfindig machen soll. Gebäudedetails oder Veränderungen in der Umgebung wie eine jaulende Katze geben euch wertvolle Hinweise, per Fotoapparat haltet ihr Entdeckungen fest. Wie Lovedelics eigenes Spiel *LOL* ist *UFO* ein importfreundliches Abenteuer mit niedriger Sprachbarriere.



YUME PENGUIN MONOGATARI

SYSTEM: Famicom **PUBLISHER:** Konami **ENTWICKLER:** Konami **JAHR:** 1991 **FANÜBERSETZUNG:** Ja

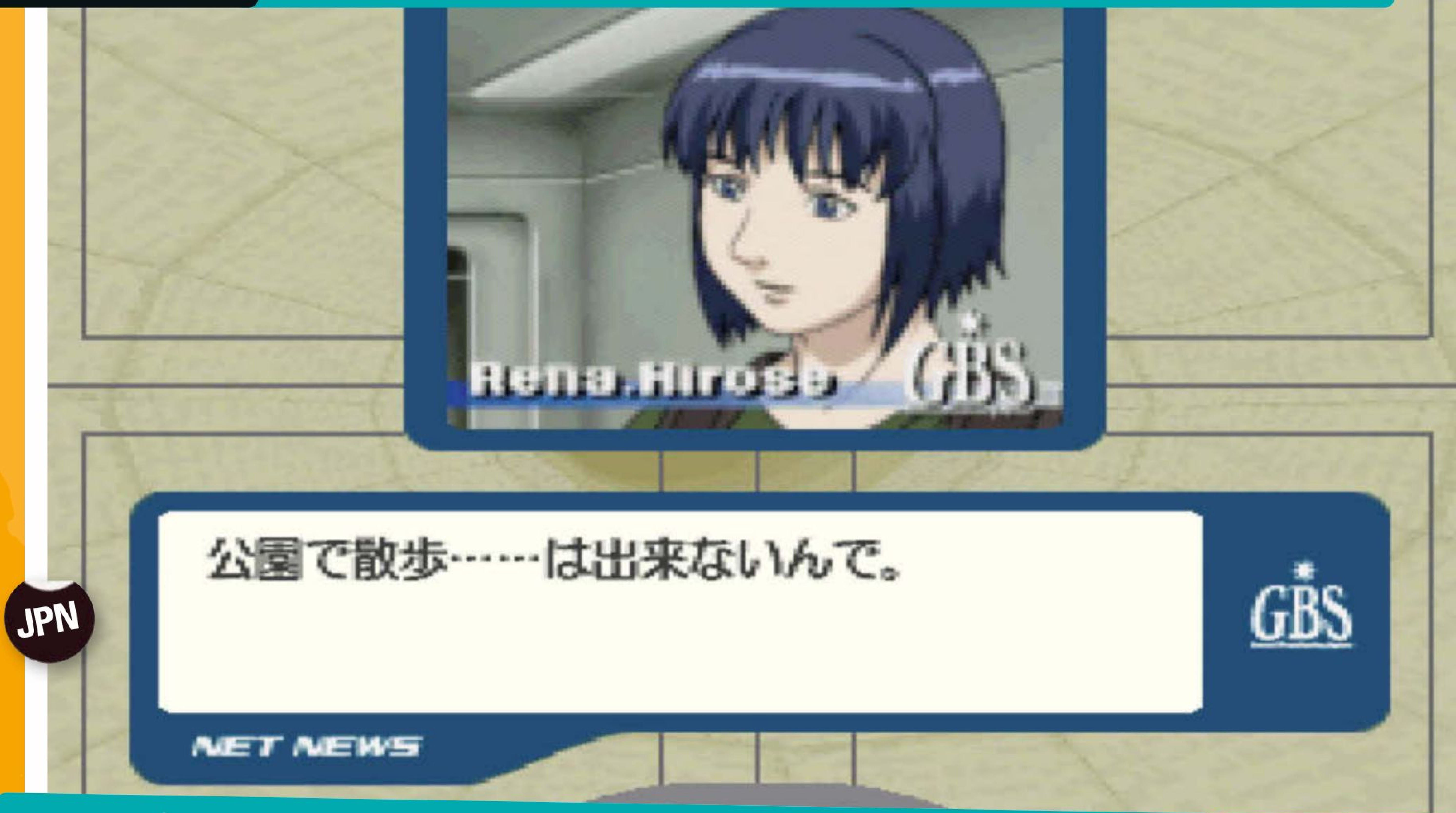
● Trotz der Rettung der Prinzessin und der Liebe seines Lebens verfiel das Konami-Maskottchen Penta in tiefe Depression. In *Yume Penguin Monogatari* ist er ledig und übergewichtig – denn die Prinzessin verließ ihn für einen reichen Rivalen mit Zylinderhut. Um seine große Liebe zurückzuerobern, muss er Gewicht verlieren, während sein Rivale Feinde entsendet, die ihn mästen wollen.



Retro Gamer reist

LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.



JPN

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

JPN ➔ RDW
Japan ➔ RdW

PLATTFORM
PlayStation

ENTWICKLER
Namco

ERSCHIENEN
1999

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Kommerziell



ECONOMY

■ Differenzen zwischen japanischen und europäischen Fassungen desselben Spiels rufen oft Unmut unter den Fans hervor. Exemplarisch hierfür steht *Ace Combat 3: Electrosphere*, dessen internationale Varianten sich radikal voneinander unterschieden.

Die Originalversion handelte vom Krieg zwischen den Unternehmen Neucom und General Resource. Die Handlung wurde ausführlich mit Anime-Zwischensequenzen erzählt. Viele Charaktere begleiteten den Spieler durch die 52 Levels. Abhängig von den Aktionen, die der Spieler in bestimmten Abschnitten des Spiels vornahm, änderte sich der spätere Handlungsverlauf, was schließlich zu einem von fünf möglichen Enden führte.

Das Spiel umfasste zwei Discs, die beide lokalisiert werden sollten. Leider schnitt *Ace Combat 3* in Japan nicht besonders gut ab und übertraf den Umsatz seines Vorgängers kaum. Die westliche Version wurde daraufhin auf eine Disc zusammengekürzt und in der Folge auch die Handlung stark vereinfacht. Die Zwischensequenzen werden durch Text-Diashows ersetzt. Aus der verzweigenden Handlung wurde im Westen eine lineare. Sage und schreibe 16 Missionen wurden gestrichen. Noch schlimmer: Die Wingmen wurden zusammen mit ihrem Funkgeplapper aus den Missionen entfernt.

Ace Combat-Fans haben sich lange für eine erneute, originalgetreue Konvertierung eingesetzt, doch dies blieb vergeblich. Schließlich veröffentlichten ambitionierte Fans 2016 ihre eigene Übersetzung des japanischen Spiels.

RDW

» [PlayStation] Hier wurde die Story in Textkästen erzählt.

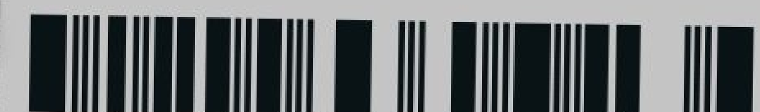
ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
1999

JPN

» [PlayStation] Rena Hirose eilt uns in diesem Kampf zur Seite.

RDW

» [PlayStation] Rena wurde in USA und in Europa aus der Mission entfernt.



COSMO GANG: THE PUZZLE

JPN ➔ RDW
Japan ➔ RdW

COSMO GANG: THE PUZZLE
1993

PLATTFORM
SNES

ENTWICKLER
Namco

ERSCHIENEN
1993

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Kommerziell



Ein schönes Beispiel dafür, dass Lokalisierung Spiele auch verbessern kann, ist *Cosmo Gang: The Puzzle*. Es ist ein Arcade-Spin-off von Namcos Arcade-Ballerei *Cosmo Gang*. Für die westliche SNES-Version wurden Grafik und Sound komplett überarbeitet, wodurch das Spiel zu *Pac-Attack* wurde. Die Mechanik ist fast identisch; Blöcke können allerdings im Westen sowohl mit A und Y als auch mit B gedreht werden. Eine sehr sinnvolle Änderung, finden wir.

Die *Cosmo Gang*-Spiele bedienten nur ein Kultpublikum, *Pac-Man* ist der deutlich massentauglichere Charakter. Und er kann sich auch weitaus überzeugender durch die blauen Geister im Knobelspiel mampfen! Namco fand die Idee offensichtlich so gut, dass weitere Versionen des Titels für Game Boy, Game Gear, Mega Drive und CD-i ebenfalls das *Pac-Man*-Branding verwendeten. Ein Highlight wollen wir nicht vergessen: die unheimlich lässige Hintergrundmusik.



» [SNES] Der Geister futternde *Pac-Man* passt besser zum Spieldesign.



» [SNES] Die *Cosmo Gang*-Version: farbenfroh und unterhaltsam.

ECONOMY



PUZZNIC

JPN ➔ EUR
Japan ➔ Europa

PUZZNIC
1989

PLATTFORM
Arcade

ENTWICKLER
Taito

ERSCHIENEN
1989

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Europa

GRÜNDE
Erotik



Taito schien nicht an den Erfolg von *Puzznic* zu glauben. Eigentlich war das ein ziemlich gutes Puzzlespiel: Anstatt fallende Blöcke zu sortieren, verschiebt man sie direkt nach links und rechts, um passende Paare zu bilden. Die Blöcke unterliegen der Schwerkraft und können sich nicht nach oben bewegen. Außerdem gibt es bewegliche Hindernisse.

Soweit ist das alles, was *Puzznic* zu bieten hat. Visuell ist es langweilig, die Klötzchen und ihr Spielfeld sind trist. Lediglich die Farbe der Klinkermauer im Hintergrund ändert sich. Doch für die Spielhallen in Japan und den USA gab es ein Gimmick: Dort wurden nach jedem erfolgreichen Level einige der Klinkersteine entfernt, um ein wenig mehr von nackten Aktmodellen zu entblößen. Die Konsolen-Fassungen ähnelten der europäischen Arcade-Veröffentlichung: ohne bare Busen, dafür mit solidem Mauerwerk.

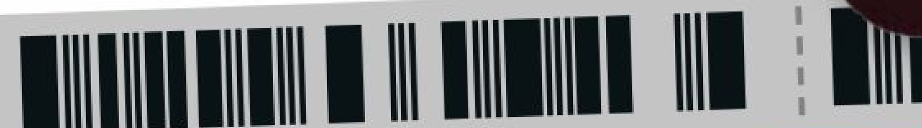


» [Arcade] Bitte weitergehen, hier gibt es nichts zu sehen.



» [Arcade] Grüne Klinker! Guter, sauberer Puzzle-Spaß.

ECONOMY





28N

CONFIDENTIAL

HISTORIE

COMMANDOS

KLICK. KLICK. "BIN SCHON WEG, SIR!" KLICK KLICK. STRG & S. KLICK. KLICK. "GING SCHNELL, ODER?" KLICK. KLICK. STRG & S. KLICK. "AHA!" KLICK. "ALARM! ALARM!" SIRENEN. GEWEHRSALVEN. ARGH! NA GUT, NOCH EIN VERSUCH ...



» Jon Beltrán de Heredia arbeitet zurzeit am Spielanalyse-Projekt *Katoid*.



» [PC] Im dritten Level von *Hinter Feindlichen Linien* jagt ihr einen Damm in die Luft.



» [PC] Der Spion lenkt die Wache ab, während der Pionier den Sprengstoff klaut.



» [PC] Manchmal teilt man den Bildschirm in *Commandos* auf, um mehrere Soldaten im Blick zu behalten.





» [PC] Dieses Anwesen ist wohl der härteste Levels des Add-ons *Im Auftrag der Ehre*.



» Javier Arévalo verließ Pyro viele Jahre nach *Commandos 2* und ging zum Lernsoftware-Entwickler Lingokids.



» [PC] *Im Auftrag der Ehre* führte neue Skills ein, etwa Wachen mit Steinen abzulenken.

» [PC] Dieses beeindruckende Herrenhaus beherbergt einen deutschen Offizier, den wir entführen müssen. Es ist einer der schwersten Levels des Add-ons *Im Auftrag der Ehre*.



» [PC] Bei *Im Auftrag der Ehre* müsst ihr unter anderem experimentelle Jets hochjagen.





» **Manuel Mendiluce** arbeitete als Leveldesigner bei Pyro Studios und ist heute Senior Leveldesigner von *Cyberpunk 2077*.

Damals waren die Pyro Studios einzigartig", behauptet Javier Arévalo gleich zu Beginn unseres Gesprächs. Das Besondere am 1996 gegründeten Madrider Entwickler hinter der *Commandos*-Serie? In den 90ern produzierte die meisten spanischer Entwickler für den heimischen Markt. Doch Pyro hatte die ganze Welt im Blick. „Zum ersten Mal war das Ziel mehr, als nur Spiele zu machen, die sich vor allem in Spanien verkaufen", so Javier, der als Technology Lead bei den ersten drei *Commandos* eine tragende Rolle spielte.

Jon Beltrán de Heredia war Lead Programmer bei *Commandos: Hinter Feindlichen Linien*, *Commandos: Im Auftrag der Ehre* und *Commandos 2: Men of Courage*. Er erinnert sich an die drei Pläne, wie das entscheidende erste Spiel des Studios aussehen sollte. „Es gab das Spiel im Zweiten Weltkrieg, aus dem *Commandos* wurde. Dann gab es ein Piratenspiel – ich glaube es hatte gar keinen Namen. Und das dritte Spiel war noch nicht wirklich ausgearbeitet – es spielte in einer Welt, die an *Conan der Barbar* erinnerte."

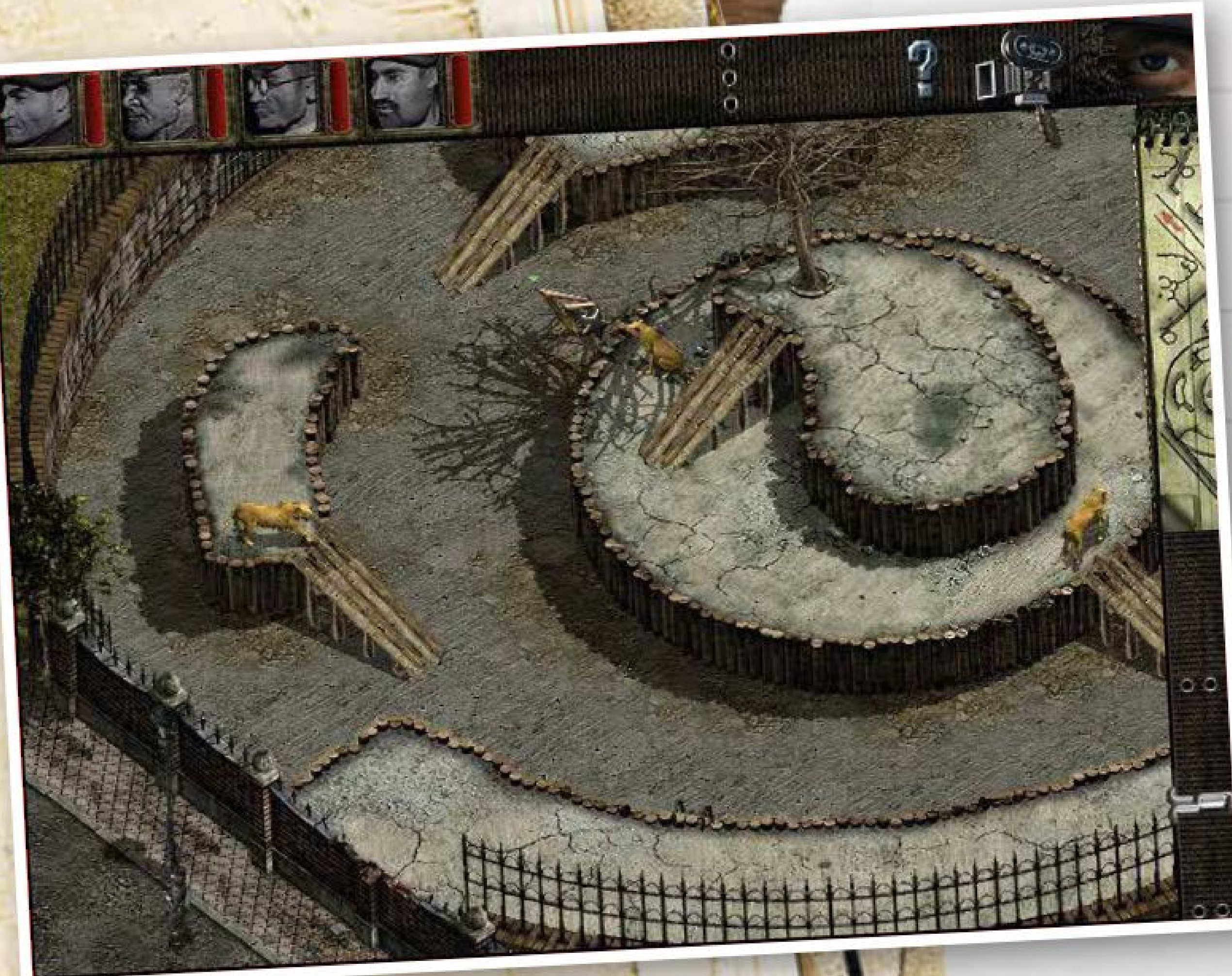
In den *Commandos*-Prototyp war die meiste Arbeit geflossen, aber Pyro stellte alle drei Projekte britischen Publishern vor. „Aus einer Laune heraus hat Eidos die Rechte an dem Projekt gekauft, das ihnen gefiel: *Commandos*. Ich glaube, Ian Livingstone persönlich war die Schlüsselfigur bei der Entscheidung", vermutet Jon. Javiers Theorie dazu: „Die Einzigartigkeit von *Commandos* weckte das Interesse von Eidos. „*Commandos* war schwer einzuordnen. Ich kann mir vorstellen, dass sie darin eine mögliche Stärke gesehen haben."

Tatsächlich war *Commandos: Hinter Feindlichen Linien* ungewöhnlich: Es ähnelte weder der alten Hexfeld-Taktik noch der damals modernen Echtzeit-Strategie. Vielmehr verknüpfte es beide Genres, also überlegtes, vorsichtiges Vorgehen mit schnellen Reaktionen und dem richtigen Timing. Die Entwickler tauften das Genre folgerichtig Echtzeit-Taktik.

Obendrein war die detaillierte Grafik eine Klasse für sich. „Die Art, wie es sich spielte und anfühlte, war einzigartig", schwärmt Jon. „Damals gab es bereits *Command & Conquer*, doch das war wesentlich detailärmer. Es gab dir nicht das Gefühl, lebendige Zinnsoldaten zu sehen. *Commandos* fühlte sich wie eine kleine, lebendige Welt an." Als Inspiration führt Jon die kleinen Soldaten aus *Cannon Fodder* von Sensible Software an, ebenso *Lost Vikings*, ein Frühwerk von Silicon & Synapse (Blizzard Entertainment). In *The Lost Vikings* mussten Spieler in den Levels zwischen drei Figuren mit besonderen Fähigkeiten wechseln. Das Debüt von Pyro verlangte ebenfalls, die Spezialfähigkeiten jedes Kommandosoldaten zu nutzen.

Die andere große Inspiration waren Kriegsfilme der 60er und 70er. Javier nennt uns Streifen wie *Die Kanonen von Navarone*, *Die Brücke am Kwai*, *Der Adler ist gelandet*, *Das dreckige Dutzend* und *Stoßtrupp Gold*. „Das war unsere größte Inspiration. Dem Creative Director, Gonzalo ‚Gonzo' Suárez, war wichtig, dass man sofort an diese Filme dachte."

Für Javier war die Geheimzutat des Spieldesigns die Mischung aus Routinen und überraschenden Domino-Effekten. „Eine Grundsäule des Spiels waren die festen Regeln der Umgebungen. Deswegen konnte *Commandos* wie ein Puzzle-Spiel wirken. Gleichzeitig wollte Gonzo organische Reaktionen. Die Feindsoldaten haben ein Hirn, sie erinnern sich an die letzten Dinge, die sie gesehen haben, wie angespannt sie sind und so etwas. Dadurch konnte *Commandos* auf unerwartete Weise reagieren." Am Anfang waren die Pläne für die KI sogar ▶



» [PC] Detailgrad und Missionsvielfalt von *Im Auftrag der Ehre* waren beeindruckend.

ZURÜCK AUFS SCHLACHTFELD

WIE KALYPSO *COMMANDOS* ZURÜCKHOLT.

Im Juli 2018 kaufte Kalypso Media, Publisher der *Tropico*-Spiele, die Rechte an *Commandos*. Anfang 2020 erschien *Commandos 2 – HD Remaster* für PC. Weitere *Commandos*-Spiele sind angekündigt. Marco Pacifi arbeitet seit 2018 für Kalypso und hat das Remaster produziert. „*Commandos* war schon immer eines meiner Lieblingsspiele! Das war ein Grund, mich Kalypso anzuschließen. Die Erwartungen an die *Commandos*-Marke sind hoch, und ich bin stolz, an diesem Meisterwerk zu arbeiten“, freut sich Marco.

Commandos 2 – HD Remaster basiert auf den originalen Grafiken und dem Quellcode, wurde aber in Unity komplett neu gebaut. So lassen sich moderne Render-Technologien für Schatten oder Partikel verwenden und Portierungen leichter erstellen (Versionen für Mac, Switch, PS4 und Xbox One sind geplant). Für Marco sind die schönen Hintergründe von *Commandos 2* zwar heute noch beeindruckend, trotzdem hat sein Team versucht, deren Qualität zu verbessern. „Wir haben hart daran gearbeitet, sie durch leistungsstarke KI-Algorithmen hochzurechnen und neue 3D-Modelle zu schaffen, die das Original einfangen. Ich bin sicher, dass die Spieler sich über den modernen Look freuen werden.“

Abseits der verbesserten Grafik bietet das Remaster kaum Neues. „Unser Ziel war es, dem Original treu zu bleiben, ohne Veränderungen am Gameplay oder dem grundsätzlichen Spielgefühl“, erklärt Marco. „Wir haben keine neuen Features eingebaut, außer der Joypad-Unterstützung nach modernen Standards, einem aktualisierten Interface und einem ‚Hinweis-System', um den Zugang für neue Spieler zu erleichtern.“

Wir finden: Das Remaster hätte von einer Überarbeitung der umständlichen Maus/Tastatur-Steuerung und ausführlicheren Tutorials profitiert. Aber zurück zu Marco: Werden wir mehr Remaster von *Commandos*-Spielen sehen? „Es gibt keinen offiziellen Plan für HD-Versionen der anderen Teile, aber wir halten uns alles offen.“ Immerhin sind neue *Commandos*-Spiele in Arbeit: Kalypso hat dafür ein Studio in Deutschland gegründet. Marco erzählte uns, dass der Publisher die Möglichkeiten prüft, ehemalige Mitglieder von Pyro Studios in die Entwicklung einzubinden.





» [PC] Im ersten Level von *Commandos 2* wird der Spieler mit dem Dieb sowie mit dem neuen Konzept des Kletterns an Stangen und dem Hangeln an Kabeln vertraut gemacht.

» EINE GRUNDSÄULE DES SPIELS WAREN DIE FESTEN REGELN DER UMGEBUNGEN. DESWEGEN KONNTE *COMMANDOS* WIE EIN PUZZLE-SPIEL WIRKEN. «

JON BELTRÁN DE HEREDIA

▶ noch komplexer, verrät uns Jon. „Weil sie so kompliziert war, haben wir sie vereinfacht. Aber etwas von der Komplexität blieb bestehen und sorgte für lustiges Verhalten bei den Feinden.“ Heute hat sich der Begriff „emergent gameplay“ dafür etabliert, zur damaligen Zeit gab es dafür noch kein Wort.

Ein so ungewöhnliches Projekt brachte einige Probleme mit sich. „Alles fühlte sich wie eine große Herausforderung an, da wir fast überall Neuland betraten. Es war knifflig, die Grafik-Engine ohne vergleichbares Vorbild zu bauen und zum Laufen zu bringen“, erinnert sich Jon. Die Physik kam auf ungewöhnlichem Weg ins Spiel. „Wir hatten uns vorher auch an einem *Doom*-Klon versucht. Daraus wurde nichts, aber ich habe damit eine Simulation von Kreaturen gebastelt, die sich auf einer Sektorenkarte bewegten. Ich nannte die Karte so, weil sie sich frei und nicht feldweise bewegten. Daraus wurde das Physiksystem von *Commandos*“, erklärt Jon. Doch auch diese Engine hatte ihre Baustellen. An Ecken festhängende Einheiten waren durchgehend ein Problem.

Für User-Interface und Steuerung dienten laut Javier Echtzeitstrategie-Titel wie *Warcraft* als Vorbild. Doch *Commandos* war komplizierter. „*Commandos* bot die Möglichkeit, den Bildschirm zu teilen, um mehrere Ecken zugleich im Blick zu behalten. Es gab viele Tastaturbefehle. Unsere Lektion aus *Commandos* war, dass möglichst viel Kontrolle und Präzision großes Potenzial bieten, aber viele dies schlicht nicht nutzen. Viele Aspekte der Komplexität sind gar nicht nötig.“

Trotz seiner Andersartigkeit wurde *Commandos: Hinter Feindlichen Linien* 1998 auf dem PC ein Überraschungs-Hit. „Die Verkaufszahlen übertrafen unsere kühnsten Erwartungen. Es verkaufte sich wie verrückt!“, freut sich Javier noch heute. Jon war genauso überrascht: „In der zweiten Woche kletterte es auf Platz 1 der britischen Verkaufscharts und blieb dort. Das kam unerwartet.“ Das Spiel war besonders in Deutschland ein Riesenerfolg. Bis zum Ende des Jahres verkaufte sich *Commandos: Hinter Feindlichen Linien* mehr als 700.000-mal.

Eidos unterschrieb zügig mit Pyro Studios einen Vertrag, um mehr vom Gleichen zu machen. So erschien 1999 *Commandos: Im Auftrag der Ehre*. „Es wurde als Mission-

TRIFF DAS TEAM

DIE HELDEN VON *COMMANDOS*.

1 FAHRER

SPITZNAME: Tread
ECHTER NAME: Samuel Brooklyn

Ein Sträfling aus den USA, der nach Britannien flüchtete und den Namen Sid Perkins annahm. Er kann primär fahren, beherrscht zudem Erste Hilfe und hat eine Maschinenpistole, wenn es eng wird. In *Commandos 2* legt er Fallen und wirft Granaten.

2 WIDERSTÄNDLERIN

SPITZNAME: The Seductress/Lips
ECHTER NAME: Natasha Nikochevski

Natasha van de Zan hieß sie bei einem kurzen Auftritt in *Im Auftrag der Ehre*. Für *Commandos 2* wurde Natasha zur Russin und bekam einen neuen Nachnamen. Ihre sinnliche Stimme lenkt Feinde ab, zudem taugt sie als Scharfschützin.



3 SCHARFSCHÜTZE

SPITZNAME: Duke
ECHTER NAME: Sir Francis T Woolridge

Der Scharfschütze ist ausgesprochen nützlich, da er Feinde unbemerkt aus großer Distanz erledigt. Allerdings hat er nur wenige Schuss Munition dabei. Wäre ja auch zu leicht, ihm einfach zehn Patronen mehr zuzustecken! Im Notfall fungiert er als Sanitäter.

4 PIONIER

SPITZNAME: Inferno
ECHTER NAME: Thomas Hancock

Der Sprengmeister im Team nutzt Zeitbomben, ferngezündete Bomben, Granaten, Fallen und beseitigt Stacheldraht. In *Commandos 2* deaktiviert er feindliche Minen mit einem Detektor. Er kann die Minen auch aufheben und wiederverwenden.

5 DIEB

SPITZNAME: Lupin
ECHTER NAME: Paul Toledo

Der kleine, flinke Dieb wurde in *Commandos 2* eingeführt. Er quetscht sich nicht nur durch schmale Öffnungen oder hangelt an Kabeln, sondern bestiehlt auch Wachen und knackt Safes. Im dritten Teil erdrosselt er zudem Feinde mit Klaviersaiten.

6 MARINE [TAUCHER]

SPITZNAME: Fins
ECHTER NAME: James Blackwood

Der Taucher verbirgt sich unsichtbar im Wasser oder transportiert die anderen mit seinem Schlauchboot. Mit Harpune und Messer schaltet er Feinde lautlos aus. In *Commandos 2* erklettert er dazu Gebäude via Enterhaken.

7 SPION

SPITZNAME: Spooky
ECHTER NAME: Rene Duchamp

Der Spion läuft mit gestohlenen Uniformen getarnt durch gegnerische Lager und erledigt Feinde mit Giftspritzen. Außerdem kann er Wachen im Gespräch ablenken, doch hohe Offiziere durchschauen seine Verkleidung.

8 HUND

SPITZNAME: Whiskey
ECHTER NAME: Er... Whiskey

Das Team liest den Hund in *Commandos 2* neben einem verwundeten Verbündeten auf. Der Bullterrier erschnüffelt Minen, aber vor allem lenkt er Feinde durch Gebell ab. Feinde lassen ihn in Ruhe, er ist schließlich nur ein Hund.

9 GREEN BERET

SPITZNAME: Tiny
ECHTER NAME: Jerry McHale

Der bullige Green Beret schlägt Feinde fix nieder und verschnürt sie. In den Boden eingegraben ist er unsichtbar, und sein ferngesteuerter Radiosender zieht die Aufmerksamkeit der Deutschen auf sich.

Pack vertrieben, doch eigentlich war es ein eigenes Spiel", stellt Javier richtig. Nicht jeder war glücklich damit. „Ich glaube, das Team wollte direkt ein *Commandos 2* machen. *Im Auftrag der Ehre* war sicher finanziell sinnvoll, aber abseits davon nicht."

Das Team entschied, das Beste daraus zu machen, und die Erweiterung wurde ambitionierter als zunächst geplant. „Ich weiß noch genau, wie der Creative Director sagte: ‚Das ist die größte Karte, die wir je machen werden', und am Ende war es die kleinste Karte des ganzen Pakets!" So viel wie möglich reinstecken, hieß das Motto. Eine Folge davon war der hohe Schwierigkeitsgrad. „Da alle Designer und Tester so vertraut mit *Commandos* waren, fühlten sich schwere Levels für sie einfach an. Natürlich wurde *Im Auftrag der Ehre* für seine beinharte Schwierigkeit berüchtigt. Andererseits wurde es wegen Missionen wie dem zerbombten Zoo mit streunenden Löwen für sein schönes Leveldesign berühmt.

Doch ein richtiger Nachfolger war unvermeidlich, und der Druck wurde von Monat zu Monat größer. „Eidos hatte während der ganzen Entwicklung ein Auge auf den zweiten Teil", klagt Jon. „Eidos war ein Börsenunternehmen, das Quartalszahlen vorlegen musste. Sie gerieten in Schwierigkeiten, weil *Lara Croft* und andere Spiele nicht mehr so erfolgreich waren. Plötzlich wurde *Commandos 2* das Spiel, das ihnen die Zahlen retten sollte. Der Druck war enorm. Sie wollten für den Erscheinungstag eine Million CDs pressen!"

Die Entwickler machten es sich nicht leicht. „Wir verwarfen den gesamten beste- ▶



» [PC] Whiskey taucht erst spät in *Commandos 2* auf.



» [PC] Spät in *Commandos 2* kommt ihr auf ein Schiff mit japanischen Flugzeugen.



» [PC] Spion und Dieb in der deutschen Botschaft in London in *Commandos 3*.



» [PC] Per Knopfdruck hebt *Commandos 3* alle Gegner und Interaktionspunkte hervor.



» [PC] Ein Fenster ploppt in *Commandos 3* auf, wenn eure Leute angegriffen werden.



» [PC] In *Strike Force* stranguliert der Spion Feinde, um ihre Uniform zu stehlen.



» [PC] *Strike Force* mutiert stellenweise zur Ballerbude.

▶ henden Code des ersten Teils und begannen von vorn", verrät uns Jon. Javier ergänzt: „Wir dachten uns, das Budget ist größer, der Publisher ist zufrieden, lasst uns etwas Ambitioniertes angehen. Die Engine, die Grafik, alles wurde verbessert."

Für den Nachfolger wuchs das Team von 18 auf 40 Entwickler, von denen etwa die Hälfte an der Grafik arbeitete. Jeder Level, vom Eiffelturm bis Schloss Colditz, war einzigartig, denn anders als beim Erstling wurden keine Grafiken wiederverwendet. „Wir wollten unsere Erfahrung mit *Commandos* nutzen, um ein detailliertes, lebendigeres Spiel zu machen", fasst Javier das Motto zusammen.

Als größte Neuerung wurden die Hintergründe nun in 3D modelliert und danach als 2D-Karten gerendert. Da die Spieler nun die Kamera in 90°-Schritten drehen konnte, musste jede Karte aus vier Blickwinkeln gerendert werden. Javier erinnert sich lebhaft: „Das war wirklich, wirklich schmerzhaft. Und nach dem Rendern gab es noch einen Haufen Nachbearbeitung. Manchmal mussten wir bei bestimmten Perspektiven tricksen, um blinde Flecken zu vermeiden." Die Charaktere selbst wurden in 3D animiert.

Das Team arbeitete an der Grenze zum technisch Möglichen. Seltsamerweise konzentrierte sich die Entwicklung zum Teil auf eine betagte Plattform: „Bevor wir wussten, wie gigantisch *Commandos 2* werden würde, sollte es eine Version für die PlayStation geben. Wir haben es eine Weile versucht, aber es hätte niemals funktioniert", stellt Javier fest. Die Arbeit an der PSX-Fassung wurde nach einigen Monaten aufgegeben, doch entstanden dabei Techniken, um Daten direkt von der Disk auszugeben, die später noch nützlich wurden.

Ein *Commandos 2* auf PlayStation erscheint noch wahnwitziger, wenn man Jon erklären hört, wie viele Probleme selbst die leistungsstärkere PlayStation 2 mit dem Spiel machte. „Es war ein Albtraum! Die Karten passten nicht in den Speicher, also musste während einer Mission von der CD gelesen werden. Das Laufwerk las zwar prinzipiell schnell. Doch musste es auf einen neuen Abschnitt springen, so dauerte es ewig und das Spiel fror beim Scrollen ein. Die Charaktere nicht per Mausklick, sondern direkt per Gamepad zu steuern war ebenfalls eine Herausforderung. Umso stolzer ist Jon auf das Ergebnis. „*Commandos* so zu spielen fühlte sich sehr anders an. Man identifizierte sich stärker mit den Charakteren."

Doch das Spiel zu vollenden war harte Arbeit, erinnert sich Jon. „Wir arbeiteten lange, wir schufteten an den Wochenenden, es war ganz und gar nicht gesund. Manchmal dachte ich, das wird nie klappen. Es klappte doch, aber dafür brauchte es viele, viele durchgearbeitete Nächte. Am Ende war es das wert, für so ein lebensveränderndes Projekt. Doch es war die Hölle – so willst du nicht leben!" Und nicht nur das: „Außerdem war das Spiel verbuggt. Wir verschoben den Release – Eidos wollte es in dem Zustand veröffentlichen und wir sagten, es braucht noch mehr Arbeit. Der Druck war extrem hoch."

Commandos 2: Men of Courage erschien schließlich im September 2001 für PC und im Jahr darauf für PS2 und Xbox. Doch Jon und viele andere hatten genug: „Wir haben Pyro verlassen. Etwa 13 von uns gingen und starteten eine eigene Firma. Es war ein großer Schlag für die Pyro Studios, aber das war nicht mehr unser Zuhause. Wir gingen, andere blieben und arbeiteten an *Commandos 3* und danach an *Strike Force*. In meinen Augen hat *Commandos 3* den Geist der Serie fortgeführt." *Strike Force* hingegen, eine Art taktischer Ego-Shooter, findet nicht seine Gnade: „Es kam … überraschend. Warum sollte man … Ich habe es nie verstanden. Es war keine gute Idee."

Auch Javier war an späteren *Commandos*-Teilen nicht mehr beteiligt, blieb aber beim Studio. Nach Teil 2 wurde er Leiter des Teams für den Echzeit-Strategietitel *Praetorians*. Es waren schwierigen Zeiten bei Pyro, erinnert er sich: „Das Studio wuchs. Jedes Jahr mehr Leute, mehr Produkte, mehr Ambitionen. Es waren

» DAS BUDGET IST GRÖSSER, DER PUBLISHER IST ZUFRIEDEN, LASST UNS ETWAS AMBITIONIERTES ANGEHEN. «

JAVIER ARÉVALO



» [PC] In einem Level in *Commandos 3* gibt es ein Scharfschützen-Duell wie im Film *Duell – Enemy at the Gates*

die Wachstumsschmerzen eines Studios, das mehr abliefern wollte, als es konnte. Nach einem Riesenerfolg wie *Commandos* spürten alle den Druck, das zu wiederholen." Nach einem Jahr hatte *Commandos 2* zwar über 500.000 Exemplare verkauft, blieb damit aber hinter den hohen Erwartungen von Eidos zurück.

2003 erschien *Commandos 3: Destination Berlin* und erhielt weniger euphorische Noten als der zweite Teil. Die *Gamestar* vergab 78 % und bemängelte die fehlende Inspiration und zweifelhafte Neuerungen wie Zeitlimits in einem nach wie vor schweren Spiel. Trotz kleinerer Karten und dem Mangel an neuen Soldatentypen war Teil 3 kein schlechtes Spiel, aber weit vom Qualitätssprung von *Commandos* zu *Commandos 2* entfernt.

Daraufhin entwickelte Pyro den Ego-Shooter *Commandos: Strike Force*, der 2006 erschien und nur drei Kommandosoldaten bot: Spion, Green Beret und Scharfschütze. Durch den Wechsel zwischen den Figuren waren die Missionen taktischer als in anderen Shootern. Dennoch hatte *Strike Force* nicht mehr viel mit den Vorgängern zu tun. Manuel Mendiluce arbeitete bei *Strike Force* im Bereich Qualitätssicherung. Er verrät uns, dass die Umstrukturierung von *Commandos* zum Ego-Shooter nicht nur von Kritikern und Öffentlichkeit hinterfragt wurde, sondern auch vom Team. „Pyro hätte sich weiter als Strategie-Spezialist aufstellen sollen." In der Tat erhielt *Strike Force* mäßige Wertungen und verkaufte sich schlecht. Pyro widmete sich darauf komplett Mobilspielen und Casual Games. Das Ende von *Commandos* als Serie schien besiegelt.

Doch 2018 kaufte Kalypso Media die Rechte an *Commandos* und hauchte der Serie mit einem HD-Remake überraschend neues Leben ein. Allerdings finden wir das Spiel nicht gut gealtert, die Bedienung wirkt vorsintflutlich, die Beschränkung vieler Allerweltsaktionen auf ganz bestimmte der Kommandosoldaten pedantisch. Aktuell ist ein neuer Teil in Arbeit (mehr im Kasten „Zurück aufs Schlachtfeld").

Wie wir wissen, haben Kriegsfilme die Entwickler zu *Commandos* Reihe inspiriert. Und ganz wie die Leinwandhelden hat *Commandos* entgegen aller Wahrscheinlichkeit überlebt. Der nächste Einsatz kommt bestimmt! *

EINFLUSSREICH

SPIELE IN DEN FUSSSTAPFEN VON *COMMANDOS.*

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Jahr: 2001



Spellbound Entertainment versetzte *Commandos* in den Wilden Westen. Das Sequel *Desperados 2: Cooper's Revenge* erschien 2006. 2007 folgte das als Add-on gedachte *Helldorado* als Standalone. *Desperados III* entsteht zurzeit bei Mimimi Games und soll 2020 erscheinen.

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Jahr: 2002



Ebenfalls von Spellbound. Robin Hood und Getreue holen Robins gestohlenes Erbe zurück. Der Fokus lag beim Schleichen, Tote galt es zu vermeiden. Es lohnte sich, Geld an die Armen zu verteilen, da die im Gegenzug Informationen preisgaben.

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Jahr: 2016



Das Münchner Studio Mimimi Games orientierte sich an der *Commandos*-Formel und wählte für *Shadow Tactics* das Japan der Edo-Periode als Szenario. Wie Rüdiger Steidle auf *GamersGlobal.de* schrieb, setzen die Macher das Prinzip „so gekonnt um, dass *Shadow Tactics* ein originalgetreuerer *Commandos*-Nachfolger ist, als es der offizielle dritte und vierte Part waren".

PARTISANS 1941

Jahr: In Entwicklung



Das Moskauer Studio Alter Games arbeitet aktuell an dieser liebevollen *Commandos*-Hommage an der Ostfront. Der Leiter des Projekts Anton Martyshenko sagt: „Wir mögen es, wenn die Leute unser Spiel mit *Commandos* vergleichen. Das ist ein legendäres Spiel mit exzellentem Stealth-Gameplay."



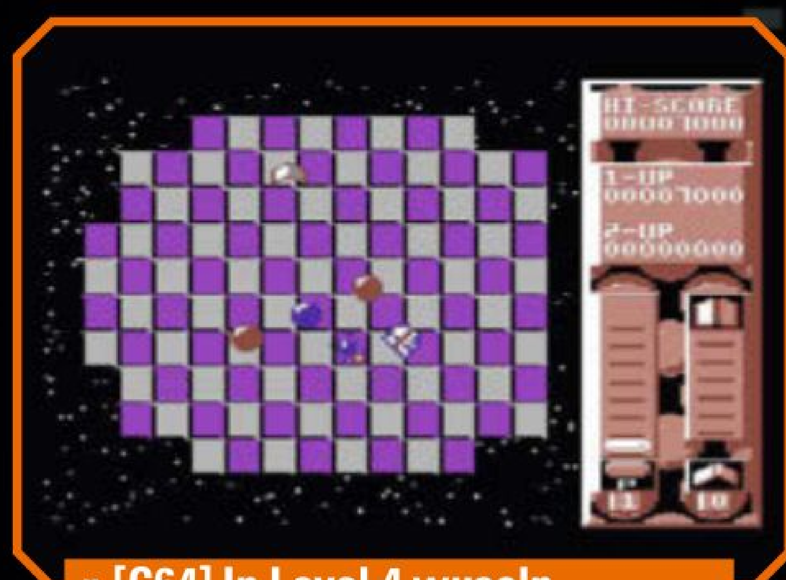
Außenseiter

COMMODORE 64

Für den Brotkasten gab es Spiele aus wirklich allen Genres, egal ob RPG, Rennen, Simulationen, Arcade, Denkspiele, Action, Strategie oder Sport. Wir stellen einige Titel vor, die weniger bekannt sind.



» [C64] Der Generator in Level 3 produziert rote Kugeln. Erstmals gibt es Power Pills.



» [C64] In Level 4 wuseln Ameisen herum. Das Flügelteil benötigt ihr in Level 5.

MOTOS

■ ENTWICKLER: **MAD** ■ JAHR: **1987**

Eine aktuelle Spielhallen-Lizenz kostete schon Ende der 80er Jahre eine Stange Geld. Mastertronic jedoch tütete mit Namco einen Deal für deren ältere Titel ein. Herausgekommen sind drei Konvertierungen unter dem MAD-Label, die für umgerechnet jeweils vier Euro verkauft wurden. Darunter das obskure *Motos*, das zu Unrecht in Vergessenheit geraten ist. 1985 kam dieser Automat in die Arcades und nutzte die Hardware von *Super Pac-Man* mit dem verbesserten Grafikchip von *Mappy* und *The Tower of Druaga*.

Der Spieler steuert in *Motos* einen Buggy und versucht, Kugeln sowie Gegner von einer Plattform zu stoßen. Sollte der eigene Buggy in die Tiefe stürzen, ist ein Leben futsch und der Level wird neu gestartet – ohne die bereits „besiegten" Kugeln. In den ersten Levels sind die Plattformen noch rechteckig, später gibt es Abgründe oder angeknackste Platten. Alle Objekte im Draufsicht-Spiel haben ein Gewicht, sodass der Buggy die richtige Mischung aus Tempo und Kraft benötigt, um sie von der Plattform zu stoßen. Blaue und rote Kugeln sind leichter als die schwarzen. In späteren Levels tauchen große rote und schwarze Varianten auf. Insektenähnliche Gegner werden stärker und bewegen sich unberechenbar. Generatoren produzieren so lange Kugeln, bis die Ursprungsgegner einer jeden Runde zerstört wurden. Braucht ihr zu lange für eine Runde, fallen Meteoriten vom Himmel. Treffen sie den Buggy, ist wieder ein Leben verloren. Ansonsten zerstören sie die Platte, auf der sie aufprallen.

Der Spieler kann Power-ups aufsammeln. Tabletten erhöhen die Kraft des Buggys, sodass er auch Schwergewichte bezwingen kann. Flügel sorgen dafür, dass er nach Druck auf den Feuerknopf springt – die Platte, auf der er landet, wird aber beschädigt. Vor jeder Spielrunde könnt ihr aus eurem Power-up-Vorrat etwas auswählen, bei jedem hinzugewonnenen Leben ebenfalls. In einigen Levels dürft ihr Diamanten von der Plattform stoßen, was euch 1.000 Punkte einbringt.

ALTERNATIVEN

BOSCONIAN 87

C64, 1987

■ Binary Design fügte diesem Namco-Klassiker ein Treibstoffsystem und Bomben hinzu. Zerstört die sechseckigen Geschütztürme oder den Schildmittelpunkt. Wellen von Kämpfern wollen euch stoppen. Enttäuschend ist das kleine Spielfeld.





GAPLUS

C64, 1988

■ Ash Routledge und Dave Saunders haben diese *Galaga*-Fortsetzung für Binary Design portiert, die Musik stammt von Jeroen Tel. Waffen erhaltet ihr durch Beschuss von Mutter Galaga. Mit dem Traktorstrahl schnappt ihr euch Feinde, die Windhose verlangsamt sie.

OUT OF THIS WORLD

C64, 1988

■ Näher an *Fantasy Zone* von Sega kam keine C64-Konvertierung, auch wenn die Kritik in *Zzap!64* deftig ausfiel. Es macht trotzdem Spaß, in den acht Levels Feinde zu beschießen, deren Ringe einzusammeln und so Extrawaffen zu bekommen.





» [C64] In Runde 19 zerstört der Meteorit die Plattform. Ihr solltet euch beeilen!

Erst 1987 gab es erste Umsetzungen für Heimcomputer von Binary Design aus Manchester. Der *Motos*-Port für C64 wurde von Michael Delves programmiert. Die Grafik von Lee Cawley ist gut, fängt aber den Metallic-Stil des Originals nicht ein. Soundeffekte und Musik stammen von Jason C. Brooke, der verschiedene Jingles und die treibende Hauptmelodie schrieb. Weil er zwei Kanäle nutzte, sind Effekte und Musik gleichzeitig zu hören. 27 Plattformen voller Feinde gilt es in der Commodore-Fassung zu erobern. Die letzte besteht aus den Initialen MD für Michael Delves.

BESONDERHEITEN

POWER PILLS

■ Werden durch Berührung eingesammelt und geben euch mehr Kraft. Aktive Pillen werden am Levelende aus dem Vorrat entfernt.

VORRAT

■ Power-ups werden gelagert. Auch die verbleibenden Leben werden hier angezeigt. Vor jedem Level könnt ihr einen Gegenstand aktivieren oder ablegen.

FLÜGELTEILE

■ Flügelteile sammelt ihr ebenfalls durch Berührung. Sie ermöglichen eurem Buggy Sprünge über Kluften. Bei der Landung beschädigt er die Platte.

GEGNER

■ Level 5 hat nur einen großen Gegner. Ohne mindestens eine Power Pill und ein Flügelteil im Vorrat könnt ihr keine Gegenstände sammeln.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

BULLY'S SPORTING DARTS

■ PUBLISHER: ALTERNATIVE ■ JAHR: 1992

■ **Stephen Walters hat großartige C64-Budget-Spiele wie *3D Pinball Power* (Mastertronic) und *American 3D Pool* (Zeppelin) verantwortet. Doch was er hier für Publisher Alternative produziert hat, war ungewöhnlich: *Bully's Sporting Darts* basiert auf dem Zeichentrick-Bullen aus der TV-Show *Bullseye* und beinhaltet sieben Darts-Varianten. Bully erscheint in den Menüs und gibt bei guten Würfen ein „Daumen hoch". Gesteuert wird das Spiel, indem ihr die schwebende Hand bewegt und mit richtigem Timing werft.**

501 und Around the Clock werden klassisch gespielt, Letzteres erlaubt aber auch Doubles und Triples, um schneller voranzukommen. Die übrigen fünf Disziplinen basieren auf ganz anderen Sportarten. In „Snooker" müsst ihr erst eine rote Zahl treffen und dann eine Farbe. Bei „Tennis" muss der Aufschläger Doubles, der Gegner Triples treffen. „Fußball" ist eher wie Tauziehen auf der oberen Hälfte der Scheibe. Bei „Kricket" muss ein Team mehr als 40 Punkte mit drei Pfeilen erzielen. Der Gegner muss dann das Bullseye (innen oder außen) treffen, um den Schlagmann rauszuwerfen. Bei „Golf" repräsentieren die Nummern eins bis 18 die Löcher, ihr habt für jedes drei Würfe. Der Computer-Gegner hat neun Schwierigkeitsgrade; die höchsten sind wirklich nur für Profis.



» [C64] Daumen hoch von Bully. Ein Punkt für rote Felder, zwei bis sieben Punkte für bunte.

» [C64] Toller Start: Hole-in-one an Loch 2 dank des Pfeils in der Triple-2.

» [C64] Der Computer-Gegner (Australien) zeigt es den Engländern richtig!

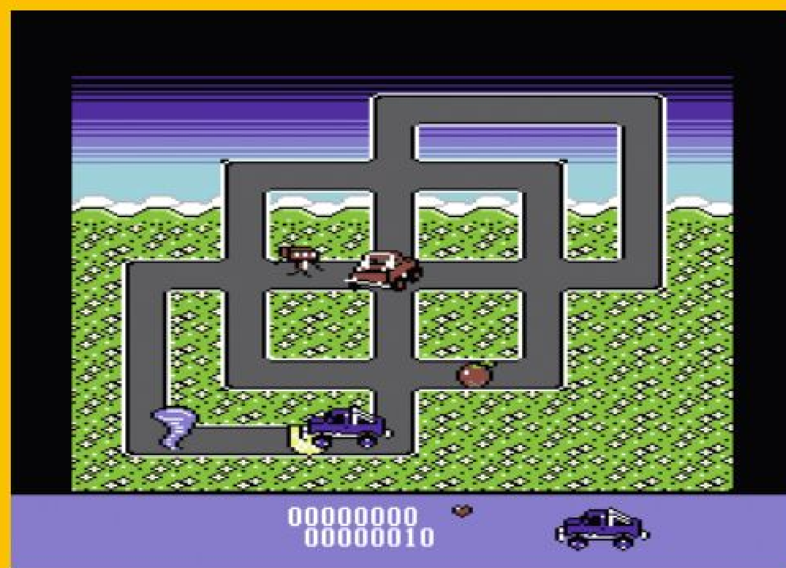
NOCH MEHR COMMODORE-C64-SPIELE



» AIGINA'S PROPHECY

■ ENTWICKLER: VIC TOKAI
■ JAHR: 1986

■ Software Creations entwickelte dieses Spiel, das auf dem Automaten *Baluba-Louk No Densetsu* und dessen Famicom-Nachfolger basiert. In der Mischung aus Rollenspiel und Jump-and-run müsst ihr Waffen finden (um Feinde zu töten), Schlüssel (um Truhen und neue Bereiche zu öffnen) und fünf Sternenteile (um die Welt zu retten).



» CHICKEN

■ ENTWICKLER: ELECTRIC BOYS
■ JAHR: 1995

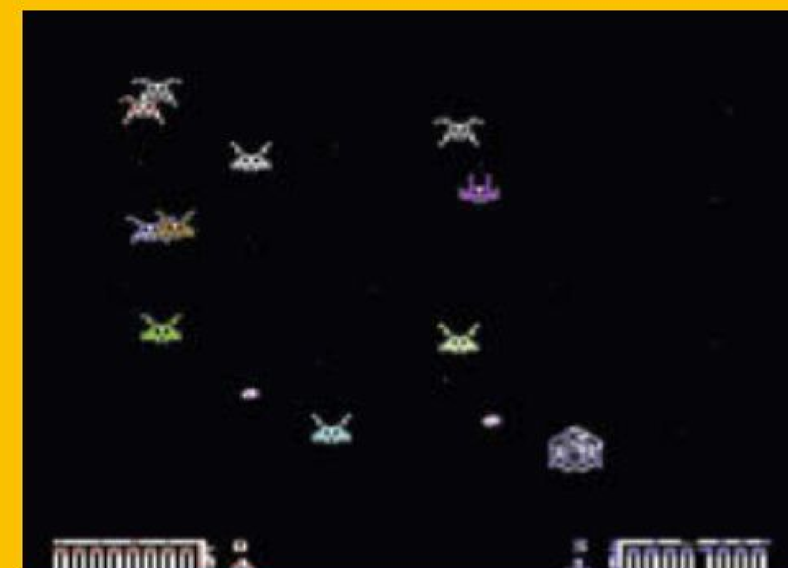
■ Als der C64 schon keine Rolle mehr spielte, erschien dieses vom Automaten *Head-On* inspirierte Spiel. Zwei Pickups rasen in *Chicken* über ein Netz aus Straßen und versuchen, sich gegenseitig von der Fahrbahn zu crashen. Power-ups machen euch stärker, erzeugen Feuer, lassen Gegner schlittern. Schilde schützen euch.



» HARD 'N' HEAVY

■ ENTWICKLER: RELINE SOFTWARE
■ JAHR: 1989

■ Nachdem *The Great Giana Sisters* aus dem Handel genommen werden musste, wurde aus dem geplanten Nachfolger *Hard 'n' Heavy.* Die beiden Roboter Hard und Heavy suchen auf dem Mars nach Lithium-Kristallen. Intelligente Bomben und Schilde sind Helfer. Der Zweispieler-Modus lässt denjenigen Akteur, der zuerst stirbt, „außer Konkurrenz" zur Übung weiterspielen. Dazu gibt es Geheimlevels.



» SUBSONIC

■ ENTWICKLER: MIKE AGER, HAYDN DALTON
■ JAHR: 1992

■ *Subsonic* erschien nur als Zeitschriften-Beilage! Das spaßige C64-Actionspiel im *Galaga*-Stil hat einen optionalen Zweispieler-modus. Ihr könnt Power-ups abschießen; einen Punkte-Boost gibt es, wenn ihr Boblins trefft. Das Highscore-System macht ebenso Freude wie die großartige Musik von Jens-Christian Huus.

MANCOPTER

■ PUBLISHER: **DATASOFT** ■ JAHR: **1984**

■ Stellt euch eine Mischung aus *Joust* und einem *Gyrocopter*-Rennen vor – und ihr habt *Mancopter* von Entwickler Datasoft. Es scrollt seltsamerweise von rechts nach links und kann von zwei Spielern gespielt werden. Ihr beginnt auf dem Rücken eines Wals und steigt durch wiederholtes Drücken des Feuerknopfes in die Höhe. Die KI-Gegner müssen überholt werden. Außerdem versuchen sie ständig, euch in die Tiefe zu rammen. Wer oben ist, gewinnt.

Mit Fischen bringt ihr den Wal dazu, euch zu retten. Habt ihr keine Fische mehr, landet ihr im Schlund eines riesigen Hais. Vorbeifliegenden Pelikanen könnt ihr Fische aus dem Schnabel angeln – sie haben es aber gleichzeitig auf euren eigenen Vorrat abgesehen, genau wie der springende Krake im Mangrovensumpf. Passiert ihr eine Boje, erhaltet ihr Extrazeit. An Checkpoints werdet ihr für jeden überholten Gegner und die verbleibende Zeit mit Punkten belohnt. Später gibt es Meerjungfrauen, die euch Fische schenken, Bohrinseln und Flöße, auf denen ihr landen könnt, und Wolken, die Blitze entfesseln.



» [C64] Der freundliche Wal aus der Nachbarschaft …

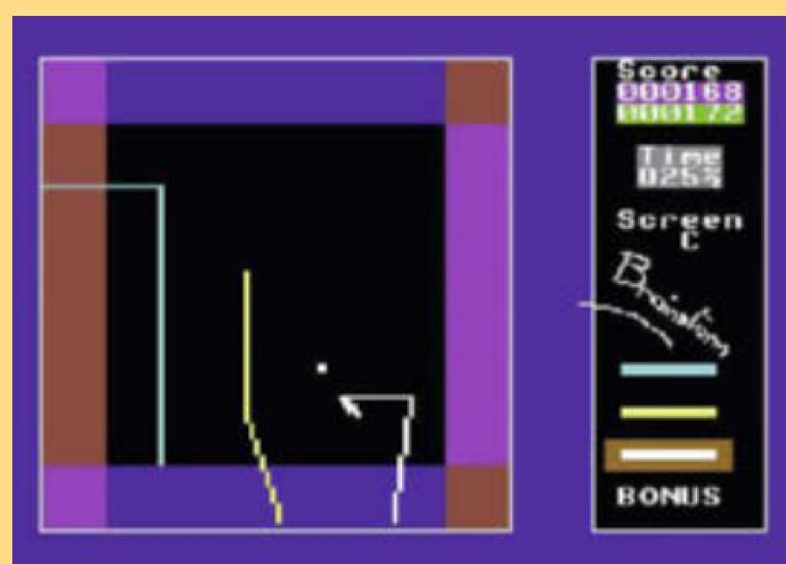
» [C64] Und der Haifisch, der hat Zähne, und die trägt er im Gesicht …

RETRO STINKER

» SHACKLED AKA DESOLATOR

■ U.S. GOLD ■ 1988

■ Eine schreckliche Portierung des *Gauntlet*-Klons. Dank Werbung ein echter Hype. Bugs, armseliges Scrolling und schlimme Grafik. *Zzap!64* gab 23 Prozent. Das war noch gnädig!



» BRAINSTORM

■ ENTWICKLER: **FIREBIRD**
■ JAHR: **1987**

■ Mit dem Zeiger zeichnet ihr in der C64-Konvertierung dieses raffinierten Puzzlespiels bis zu drei Linien, um eine Kugel auf roten Bereichen festzuzusetzen, die Punkte bringen. Pinke Flächen dürfen nicht berührt werden. Wenn die Zeit abläuft, müsst ihr eine bestimmte Punktzahl haben. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen für Abwechslung.



» PI R SQUARED

■ ENTWICKLER: **ARGUS PRESS SOFTWARE**
■ JAHR: **1987**

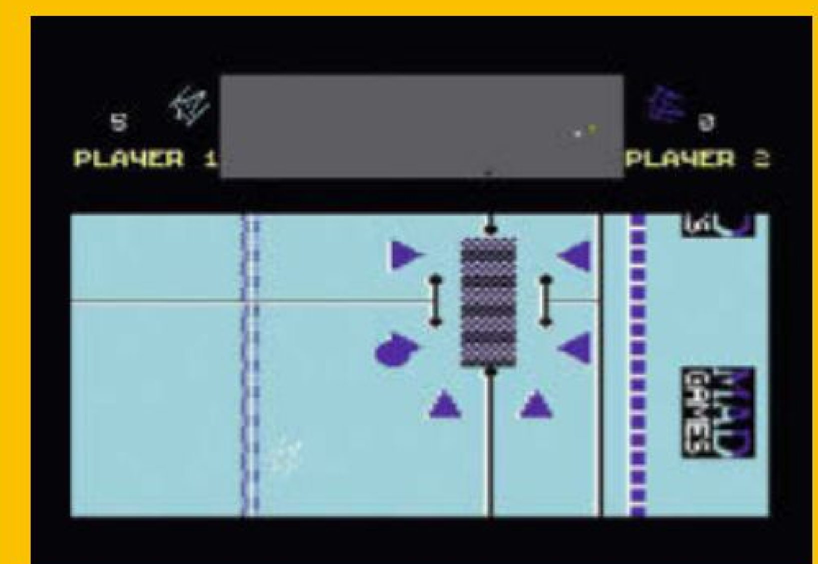
■ Ein weiteres spaßiges Denkspiel. Helft einem zerstreuten Professor, sein Gedächtnis zu ordnen! Dazu sammelt ihr Teile einer Formel aus einem Labyrinth voll rotierender Zahnräder. Deren Rotationsrichtung bestimmt eure Route. Gegner können euren „IQ" senken; Power-ups machen euch schneller (Taschenrechner) und schlauer (Bücher).



» ARENA

■ ENTWICKLER: **CULT GAMES**
■ JAHR: **1988**

■ Inspiration für *Arena* war Julian Gollops Strategiespiel *Chaos* für den Spectrum, das nie für den C64 konvertiert wurde. Bis zu acht menschliche oder KI-Magier sprechen Zauber und beschwören Tiere, die auf dem scrollenden Schlachtfeld kämpfen. Die Sprüche haben eine Reichweite und eine Erfolgsquote. Burgen beschützen den Zauberer vor Angriffen.



» HYPERBOWL

■ ENTWICKLER: **MASTERTRONIC ADDED DIMENSION (MAD)**
■ JAHR: **1990**

■ In diesem *Rocket League*-Urahn muss der Spieler den Puck über des Gegners Seitenlinie oder in die Tor-Zone schießen, um möglichst viele Punkte zu ergattern. Es gibt zehn Schiffstypen, einige sind aufgrund der Trägheit schwer zu steuern oder sind mit Geschossen ausgestattet. Ihr müsst eure Taktik entsprechend anpassen.



STEFANO ARNHOLD

TecToy hält seit über 30 Jahren die Sega-Tradition in Brasilien am Leben. Der Vorstandsvorsitzende Stefano Arnhold erzählt von Wohl und Wehe beim Lokalisieren ins Portugiesische, von Raubkopien und der Lebensspanne von Konsolen.

„Vor meinem Schulabschluss machte ich ein Praktikum bei einem der größten Anbieter von Foto-Equipment in Brasilien, der viele japanische Unternehmen vertrat", gibt Stefano an, der 1973 in das Unternehmen einstieg. „Danach ging ich zu Sharp, das in Brasilien eine lizenzierte Firma des japanischen Unternehmens war. Dann fing TecToy an, mit Sega zusammenzuarbeiten. Seit 1973 habe ich eigentlich immer mit japanischen Firmen zu tun gehabt." Stefanos Kenntnisse von Elektronik und Fernsehen (besonders Brasiliens ungewöhnlichem PAL-M-Format) haben ihn zu Videospielen gebracht.



RG: Was war dein Erstkontakt mit Videospielen?
SA: Nintendo hatte bereits die ersten Game&Watch-Handhelds veröffentlicht, Mario war noch nicht bekannt, und das Atari 2600 war erschienen. Das erste Mal habe ich Nintendo in Kyoto Ende der 70er oder Anfang 1980 besucht, um die Produktion der Handhelds in Brasilien zu besprechen.

RG: Wie kamst du zu TecToy?
SA: Sharp hatte mich 1983 wegen meines Videospielwissens angestellt und wollte das Atari 2600 in Brasilien einführen, entschied sich dann aber für das Intellivision. In Brasilien war Sharp ein riesiges Unternehmen für Elektronik, Bankwesen und vieles mehr. Ich arbeitete in der strategischen Planung, bevor ich Marketingleiter wurde. Mein Chef dort, Daniel Dazcal, machte sich 1987 selbstständig, gründete TecToy und lud mich bald ein, einzusteigen.

RG: Du warst von Beginn an dabei?
SA: Daniel war Vice President von Sharp und ist dort gegen März, April ausgestiegen. An seinem Geburtstag im Oktober erzählte er mir vom Start von TecToy. Als er ging, sagte ich, ich würde mit ihm gehen, er ließ es aber zunächst nicht zu. Erst als die Dinge ernster wurden, durfte ich einsteigen, TecToy wurde offiziell am 18. September gegründet und ich kam zwei Monate später in das Unternehmen.

RG: TecToys erstes im großen Stil vertriebenes Produkt war die auf einem Anime basierende, von Sega lizenzierte Zillion Lightgun. Nach dieser ersten Zusammenarbeit produzierte TecToy ab 1989 das Master System in Brasilien; so konnte Sega die Importsteuern umgehen. Hatte TecToy Rivalen?
SA: Ja, denn Nintendo und Sega waren auf der ganzen Welt vertreten. Als wir das Master System in Brasilien einführten, mussten wir nicht nur mit Nintendo konkurrieren, sondern auch mit Dutzenden Nintendo-Klonen, hinter denen riesige Firmen steckten. Eine davon war die drittgrößte Audio- und TV-Firma Brasiliens. Die größte Audiofirma war Gradient, die später auch die Nintendo-Lizenzierung bekamen. Das waren riesige, strukturierte Unternehmen, wir aber waren winzig und neu. Unsere Produktionskosten waren auch höher, weil das Master System im Vergleich zum NES eine sehr robuste Konsole war.

Außerdem mussten wir Lizenzgebühren und andere Sachen bezahlen, die Klone nicht verursachten. Es war nicht leicht, uns durchzusetzen, auch weil Sega und das Master System außerhalb der Spielhallen kaum bekannt waren. Aufgrund der Nähe von Brasilien zu den USA wussten die Endkunden auch mehr über Nintendo als über Sega. Doch im Ge- ▶


REPORTAGEM DE CAPA

O TRIUNFO DE UMA

No rastro da febre de videogames, a Tec Toy sai do nada para em

É SÓ ESCOLHER

» Stefano in der November-Ausgabe 1992 des brasilianischen Magazins *Exame*.

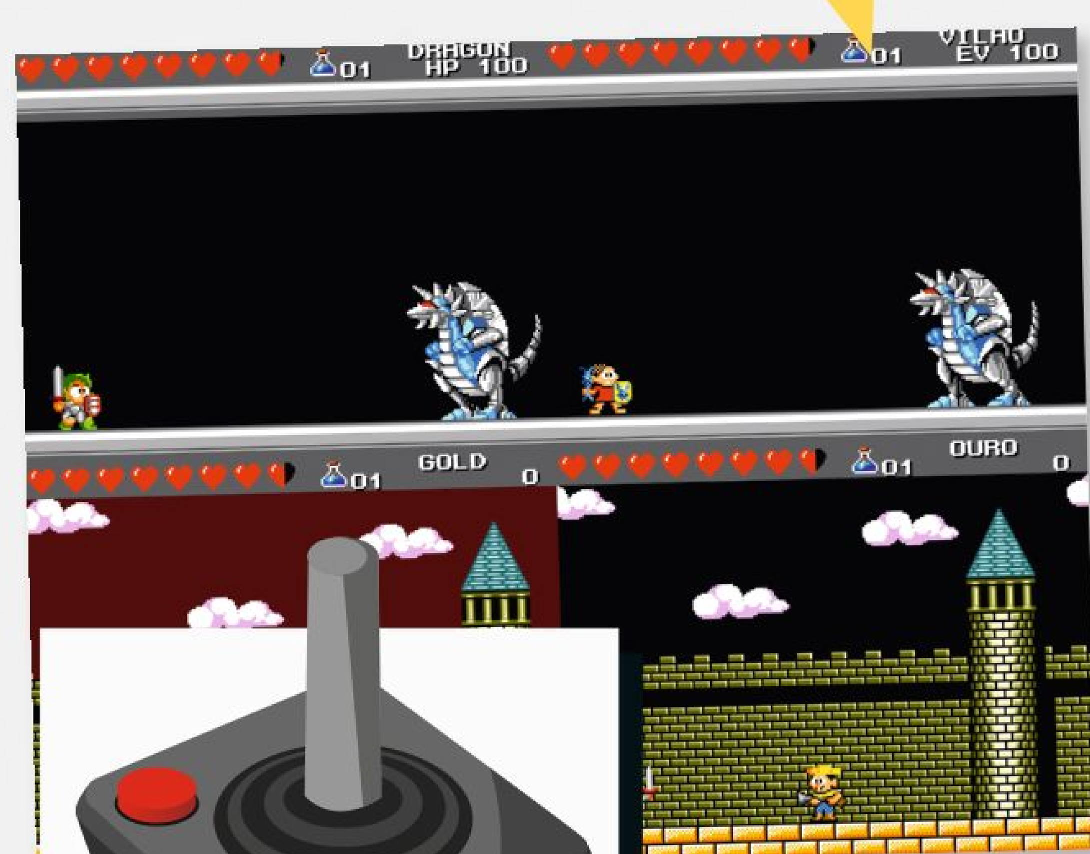


»Das Master System war im Vergleich zum NES eine sehr robuste Konsole.«

STEFANO ARNHOLD


» [Mega Drive] Der erste Level von *Duke Nukem 3D*.

»Die Endkunden wussten mehr über Nintendo als über Sega.« STEFANO ARNHOLD



gensatz zu den Nintendo-Klonen boten wir ein Komplettpaket. Die Hardware-Klone haben sich nur auf Raubkopien, nicht auf eigene Software verlassen. Außerdem haben wir jeden Tag eine einminütige Werbung im Fernsehen geschaltet. Wir waren auch online vertreten und boten den Sega Club und viele Services mehr, denn wir hatten ein Konzept, das wir den Jungen und Mädchen verkaufen wollten. Alles an einem Platz, wie man so schön sagt. Wir machten zunächst nur Spielzeug, als wir aber Sega übernahmen, war das ein Segen: Wir eroberten schnell 80 Prozent des 8-Bit-Marktes in Brasilien.

RG: War es schwierig, die Spiele ins Portugiesische zu übertragen?
SA: Wir analysierten den Markt, sahen die Rollenspiele, erkannten aber nicht, wie groß dieses Genre war. Ich stieg tiefer ein und sagte: „Das sieht vielversprechend aus, lass es uns probieren." *Phantasy Star* für das Master System haben wir vollständig lokalisiert, was nicht leicht war. Portugiesisch hat längere Sätze und Wörter und die Konstruktionen sind anders als im Englischen, es wird also mehr Speicher gebraucht. Bei uns schreibt man nicht „Einhundert, Zweihundert, Eintausend, Zweitausend". Wir haben unterschiedliche Wörter für Hunderter und Tausender. Das mag aus heutiger Sicht lächerlich wirken, der Speicher war aber so klein, dass zwei oder drei Buchstaben zu viel einen Unterschied machen konnten. Die Leute nannten uns verrückt und mein Chef drehte fast durch, weil ich das Budget überzog. Um in die schwarzen Zahlen zu kommen, musste *Phantasy Star* 10.000 Einheiten absetzen, was entgegen der Befürchtungen meines Bosses gelang. Danach war er besänftigt.

RG: Wie kam es zum *Mônica*-Videospiel?
SA: Disney war natürlich auch bei uns eine große Nummer. Doch in Brasilien lag der Film *Mônica* uneingeholt auf Platz 1. Wir zogen mit TecToy nach Sao Paulo, weil wir schnell wuchsen und uns der Platz ausging. Wie sich herausstellte, lagen unsere neuen Büros direkt gegenüber den Produktionsräumen von Mauricio De Souza, dem Schöpfer von *Mônica*. Nach dem Umzug schaute ich an vielen Abenden bei Mauricio oder seiner Belegschaft vorbei und wir schmiedeten Pläne. Bei einem dieser Gespräche kamen wir auf die Idee eines *Mônica*-Videospiels. Der Einfall gefiel ihnen! Wir wollten es einfach und schnell umsetzen, also nahmen wir *Wonder Boy in Monster Land* und tauschten den Charakter aus. Wir waren fast bereit für den Release, als Mauricio anrief und mir sagte ‚Wir müssen das Projekt stoppen, Mônica hält im Spiel ein Schwert, und das würde sie nie tun!' Wir wollten das Spiel aber unbedingt umsetzen und hatten ein TecToy-internes Meeting, in dem wir besprachen, wie wir es retten können. Jemand hatte die Idee, das Schwert von Wonder Boy durch das blaue Häschen, das Mônica mit sich herumträgt, auszutauschen. Nachdem wir die Sprites angesehen hatten und überprüft hatten, wie man das mit der damaligen Tech-

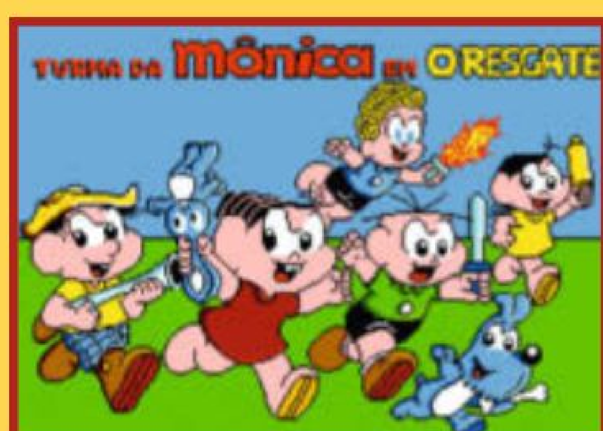
FÜNF MEILENSTEINE

Die wichtigsten TecToy-Spiele.



STREET FIGHTER II (MASTER SYSTEM)

■ Stefanos Anekdote, wie sie damals den Capcom-Mitarbeiter beeindruckt haben, wirft neues Licht auf die Portierung. Diese bietet große Sprites, gute Musik, alle Kämpfer und die Steuerung funktioniert auf dem Zwei-Knöpfe-Pad. Besonders für *Street Fighter*-Fans ist das ein echtes Sammlerstück.



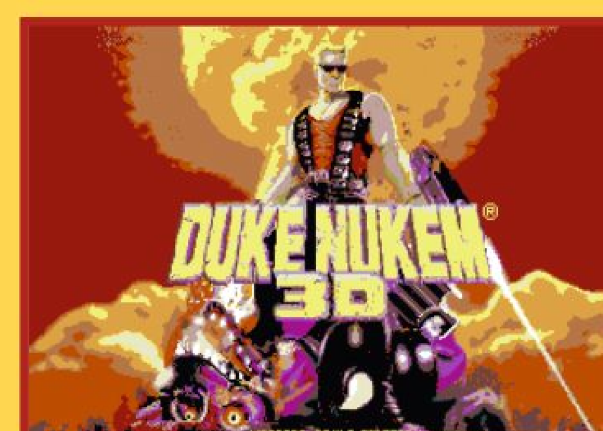
TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS (MASTER SYSTEM)

■ Der Reskin von *Wonder Boy 3* tauscht das Schwert durch einen Hasen aus. Das Original ist noch klar zu erkennen – inklusive der Geheimnisse und Verwandlungen. Auch das auf *Wonder Boy in Monster Land* basierende *Mônica No Castelo Do Dragão* ist empfehlenswert.



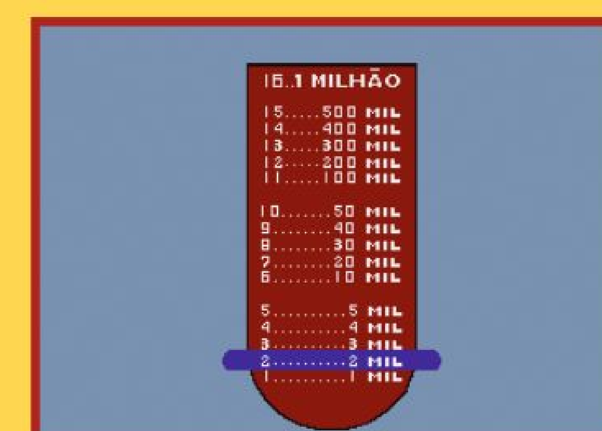
BAKU BAKU ANIMAL (MASTER SYSTEM)

■ Die Konvertierung von Segas Puzzler ist gelungen und bietet sogar süße Cutscenes. Im Spiel fallen Symbol-Paare bestehend aus Tieren und Essen ins Spielfeld. Die Tiere futtern passendes Essen, und so schickt ihr Extra-Reihen an eure Feinde.



DUKE NUKEM 3D (MEGA DRIVE)

■ Auch wenn 3D Realms nicht glaubte, dass eine Umsetzung möglich sei, schaffte TecToy es. Im Vergleich zum PC sind die Levels simpler und weniger belebt. Die Grafik verwendet einen nicht zu übersehenen Interlace-Effekt, um die Geschwindigkeit zu erhalten. Spaß macht die Version aber trotzdem.



SHOW DE MILHÃO AND SHOW DE MILHÃO 2 (MEGA DRIVE)

■ Klar, dass ein Quizfragen-Spiel auf Portugiesisch hierzulande völlig unbekannt blieb. Aber die Spiele zeigen TecToys Bestreben, noch in den 2000er Jahren neue Mega-Drive-Titel zu entwickeln. Dazu kamen die ambitionierten, wenn auch gescheiterten Pläne für eine interaktive TV-Show.



» [Master System] Die Charakterauswahl in *Street Fighter 2.*

» [Master System] Die gelungene Portierung bietet viel Action.

nik umsetzen konnte, rief ich Mauricio an und sagte, wir würden das Spiel veröffentlichen. Er wollte zuerst nicht, als ich ihm aber sagte, dass Mônica Samson statt einem Schwert schwingen würde, war er sofort an Bord.

RG: War es schwer, Game-Gear-Spiele auf das Master System zu portieren?
SA: Ja, denn der Game Gear hatte 4.096 Farben und das Master System nur 256. Wir mussten also Spiele per Hand neu kolorieren. Die Techniker sagten uns, „das geht auf keinen Fall", wir stellten aber ein paar besonders geduldige Leute ein, die von Hand alles umfärbten, mit fantastischem Ergebnis. Eines der ersten Spiele war *Arielle die kleine Meerjungfrau*, dessen Farbenpracht wir erhalten konnten.

RG: Wie habt ihr *Street Fighter 2* auf das Master System portiert?
SA: Wir brauchten natürlich die offizielle Erlaubnis. Dazu haben wir ausgenutzt, dass ein Capcom-Mitarbeiter Brasilien besucht hat. Er hatte nichts mit dem Arcade-Geschäft zu tun, aber eine hohe Position inne. Wir überlegten uns, wie wir das Master System vorstellen sollten, und hatten eine Idee: Wir würden ihm ein Mega-Drive-Gamepad in die Hand drücken, ihn vor einen Fernseher setzen und die Konsole verstecken. Er spielte und meinte: „Das sieht aber sehr simpel für ein 16-Bit-Spiel aus." Wir eröffneten ihm, dass es ein 8-Bit-Spiel war und präsentierten ihm die Konsole. Er war überrascht, dass wir so große Sprites auf 8-Bit zustande brachten. Und damit hatten wir unseren Fürsprecher.

RG: Ihr seid auch an die *Carmen Sandiego*-Umsetzungen gekommen …
SA: Unser Ziel war, in die Infotainment-Ecke einzusteigen, kreatives Arbeiten war dort allerdings schwer und *Carmen Sandiego* erschien uns perfekt. Wir wollten die Spiele auf alle Plattformen konvertieren, also damals PC, 16-Bit, 8-Bit und Game Gear. Also sprachen wir den Entwickler Brøderbund an. Der sagte uns, es gebe keine lizenzierten 8-Bit-Versionen, weil diese nicht möglich seien. Glücklicherweise hatte ich bei einem USA-Trip eine 8-Bit-Version von *Wo auf der Welt ist Carmen Sandiego?* von Parker Brothers gekauft. Das Modul fand ich nicht mehr, dafür aber die Anleitung. Und ich erinnerte mich, dass Parker Brothers von Tonka vertrieben wurde und Tonka von Hasbro. Ich kannte einen Vorstand bei Hasbro, der von Parker Brothers gekommen war. Den rief ich an und fragte, ob er sich an die Fassung erinnerte. Und er tat es! Ich sagte: „Ich muss dich um Hilfe bitten, denn wir müssen die Brøderbund-Leute überzeugen, sie glauben uns nicht." Er schrieb mir ein Fax, das ich den Leuten von Brøderbund zeigte, gab ihnen seine Telefonnummer und die Anleitung. So bekamen wir die Lizenz.

Als wir die Portierungen zur Abnahme schickten, wurden die PC- und Mega-Drive-Fassung genehmigt, die Master-System-Version hatte keine Chance. Ich flog nach Sausalito zu ihnen und sagte: „Ich habe ein großes TV-Programm zum Start geplant, was ist das Problem?" Die Dame antwortete peinlich berührt, dass man kein Master System zum Testen hatte, und ich bot an, ihnen sofort eines zu schicken, woraufhin sie entgegnete: „Du hast ein Flugzeug hierher genommen, du kriegst deine Freigabe." Das war das erste Mal, dass ein Infotainment-Produkt im brasilianischen Prime-Time-Fernsehen beworben wurde. Es wurde ein riesiger Misserfolg.

RG: Wie kam es zur Entwicklung von *Woody Woodpecker's Frustrated Vacations*?
SA: Unsere Entwickler konvertierten quasi alles, um unser Spieleportfolio zu ver- ▶

AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO** [1991] MASTER SYSTEM (ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG)
- **PHANTASY STAR** [1991] MASTER SYSTEM (LOKALISATION)
- **SONIC THE HEDGEHOG 2** [1992] MASTER SYSTEM (PORT)
- **DISNEY'S ARIEL THE LITTLE MERMAID** [1993] MASTER SYSTEM (PORT)
- **STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION** [1993] MASTER SYSTEM (PORT)
- **CHAPOLIM X DRÁCULA: UM DUELO ASSUSTADOR** [1994] MASTER SYSTEM (ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG)
- **ECCO: THE TIDES OF TIME** [1994] SEGA CD, MASTER SYSTEM (LOKALISATION, PORT)
- **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** [1994] MEGA DRIVE, SEGA CD, MASTER SYSTEM (LOKALISATION, PORT)
- **TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS** [1994] MEGA DRIVE (ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG)
- **WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?** [1994] MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM (LOKALISATION)
- **20 EM 1** [1995] MASTER SYSTEM
- **SAPO XULÉ: O MESTRE DO KUNG FU** [1995] MASTER SYSTEM (ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG)
- **WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO** [1995] MEGA DRIVE (LOKALISATION)
- **FÉRIAS FRUSTRADAS DO PICA-PAU** [1996] MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE (EIGENENTWICKLUNG)
- **GAME BOX SÉRIE ESPORTES RADICAIS** [1996] MASTER SYSTEM (ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG)
- **PHANTASY STAR II** [1996] MEGA DRIVE (LOKALISATION)
- **CASTELO RÁ-TIM-BUM** [1997] MASTER SYSTEM (EIGENENTWICKLUNG)
- **SHINING IN THE DARKNESS** [1997] MEGA DRIVE (LOKALISATION)
- **SONIC BLAST** [1997] MASTER SYSTEM (PORT)
- **VIRTUA FIGHTER ANIMATION** [1997] MASTER SYSTEM (PORT)
- **X-MEN: MOJO WORLD** [1997] MASTER SYSTEM (PORT)
- **BAKU BAKU ANIMAL** [1998] MASTER SYSTEM (PORT)
- **DUKE NUKEM 3D** [1998] MEGA DRIVE (PORT)
- **LEGEND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE** [1998] MASTER SYSTEM (PORT)
- **MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE** [1998] MASTER SYSTEM (PORT)
- **PHANTASY STAR III: GENERATIONS OF DOOM** [1998] MEGA DRIVE (LOKALISATION)
- **RIVEN: THE SEQUEL TO MYST** [1998] WINDOWS (LOKALISATION)
- **SÍTIO DO PICAPAU AMARELO** [1998] MASTER SYSTEM (EIGENENTWICKLUNG)
- **YU YU HAKUSHO: MAKYO TOITSUSEN** [1999] MEGA DRIVE (LOKALISATION)
- **SHOW DO MILHÃO** [2001] MEGA DRIVE (EIGENENTWICKLUNG)
- **SHOW DO MILHÃO VOLUME 2** [2001] MEGA DRIVE (EIGENENTWICKLUNG)
- **RAGNARÖK ONLINE** [2005] WINDOWS (LOKALISATION)
- **MASTER SYSTEM 3 COLLECTION** [2006]
- **MASTER SYSTEM 3** [2008]
- **MEGA DRIVE PORTABLE** [2008]
- **MASTER SYSTEM EVOLUTION** [2011]
- **MEGA DRIVE 4 GUITAR IDOL** [2009]
- **MEGA DRIVE** [2017]
- **ATARI FLASHBACK 9 GOLD** [2017]
- **ATARI PORTABLE FLASHBACK** [2017]



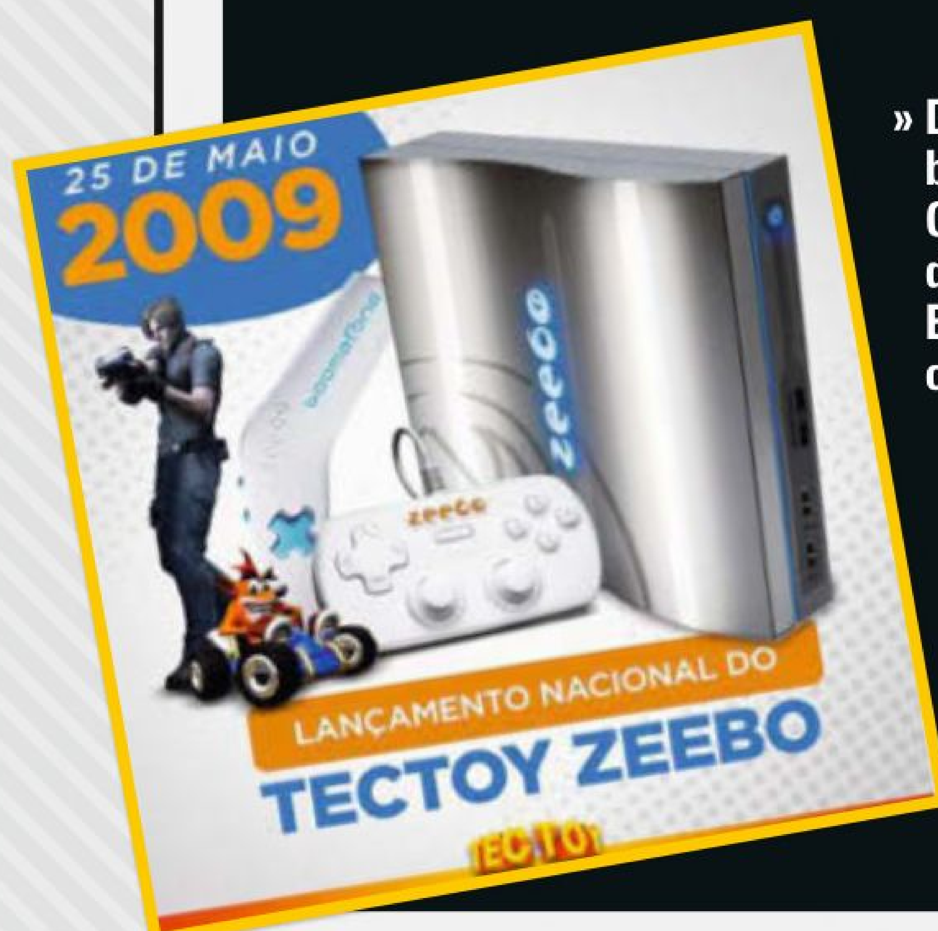
» [Master System] Der Text von *Phantasy Star* musste komplett übersetzt werden.


» [Mega Drive] Im ersten Level von *X-Men: Mojo World* wetzt ihr die Klauen.

TECTOY UND ZEEBO

Stefano spricht über das Konzept der komplett digitalen Konsole.

„Die Idee ist brillant, ebenso wie der potenzielle Markt und die Lösung mit dem Qualcomm-Kopierschutz." Stefano ist von der Nur-Download-Konsole überzeugt, die Exklusivtitel von Capcom, Namco und EA erhielt. „Bevor wir an Qualcomm herantraten, haben wir Zeebo patentiert und waren ziemlich stolz; es gibt nicht viele weltweite Patente auf Unterhaltungselektronik aus Brasilien." Das Gerät mit 3G-Unterstützung und Internetzugang erschien 2009 in Brasilien und Mexiko, wurde 2011 aber wieder eingestellt. „Die verwendeten Chips konnten nicht das leisten, was wir wollten, die Portierung der Spiele war ein riesiges Unterfangen. Einfacher war es, Spiele selbst zu schreiben. Die hier in Brasilien produzierten waren auch erfolgreicher. Vielleicht war es einfach zu früh. Wir dachten, man würde viel Geld brauchen, man brauchte aber extrem viel Geld. Wir wollten eine Plattform für 800 Millionen Haushalte, Qualcomm nur ein neues Produkt."



» Die Zeebo-Werbung zeigte das Gamepad und den Bumerang-Bewegungscontroller.

größern. Wir dachten uns: Warum nicht einen eigenen Titel machen? Also forschten wir nach, welcher Charakter in Lateinamerika am beliebtesten war. Woody Woodpecker war der älteste, lizenztechnisch billigste und auch der mit den meisten Folgen. Wir stellten das Projekt den Rechteinhabern von Universal vor, und sie liebten es.

RG: Woher kamen die *Show de Milhão*-Spiele, und warum habt ihr in den 2000ern neue 16-Bit-Titel veröffentlicht?

SA: Während anderswo die alten Konsolen ausgedient hatten, sobald eine neue erschien, haben wir in Brasilien 8-Bit am Leben gehalten, als 16-Bit auf den Markt kam; als 32-Bit erschien, haben wir 8-Bit und 16-Bit behalten, und so weiter. In den 2000ern neue 16-Bit-Spiele zu bringen war aber herausfordernd. *Show de Milhão*, also *Wer wird Millionär?*, war eine beliebte TV-Show in Brasilien. Das Projekt war ambitioniert, wir wollten unsere MegaNet-Online-Technologie nutzen und haben der Produktionsfirma eine interaktive Version der Show vorgestellt. Sie liebten die Idee, denn interaktives Fernsehen war ein wichtiger Trend. Prognosen nach würde dieser Ansatz die Zuschauerzahlen um 23 Prozent steigern. Kurz gesagt, in dieser Form ist es nie erschienen, weil die Firma nicht alles Nötige machen wollte. Aber wir hatten die Lizenz und haben ein erfolgreiches neues Mega-Drive-Spiel veröffentlicht.

RG: TecToy hat sogar neue Versionen alter Konsolen gebaut.

SA: Wir überlegten, wie wir das Master System am Leben erhalten könnten. Also machten wir eine portable Version. Die war cool, sie hatte einen Radio-Empfänger. Nach dem erfolgreichen Test mit Batterien und der Markteinführung verkauften wir in ein paar Jahren etwa eine halbe Million Einheiten. Wir wollten stets neue Sachen erfinden, aber uns gingen irgendwann die Ideen aus.

RG: Wie wichtig ist es für die Mini-Konsolen, Spiele vorinstalliert zu haben?

SA: In Brasilien war es aufgrund der Raubkopien absolut notwendig, zumal wir zu dem Zeitpunkt gar keine Software mehr verkauften. Durch die integrierten Spiele hatten die Geräte mehr Wert und die Verkäufe waren höher. Es verhinderte auch die Raubkopien. Die junge Zielgruppe wollte unkomplizierte Spiele und die Eltern wussten, dass sie keine neuen Spiele kaufen mussten, wenn sie die 100 Titel umfassende Bibliothek sahen.

RG: 2017 habt ihr das Mega Drive 2017 neu veröffentlicht.

SA: Ja, und zwar zur Feier unserer 30-jährigen Partnerschaft mit Sega. Derart lange Geschäftsbeziehungen gibt es nicht oft. In einer Umfrage wollten wir wissen, ob die Leute das Master System oder das Mega Drive als Neuauflage wollten. Das Master System

»Wir haben in Brasilien 8-Bit am Leben gehalten, als 16-Bit auf den Markt kam; als 32-Bit erschien, haben wir 8- und 16-Bit behalten, und so weiter.« STEFANO ARNHOLD



» [Master System] *Sonic Blast* ist eine Portierung des Game-Gear-Spiels.



» [Master System] Ein Verdächtiger in *Wo in der Welt ist Carmen Sandiego?*

wäre leichter umzusetzen gewesen, zu unserer Überraschung gewann aber das Mega Drive. Das Gewinnerkonzept war nah dran an unserem ersten Mega Drive, inklusive *Altered Beast*, es hatte die gleiche Verpackung und sogar diesen Lautstärkeregler, den niemand nutzte. Leicht war die Umsetzung nicht, denn der Soundprozessor, den Yamaha speziell angefertigt hatte, existierte nicht mehr. Wir brauchten viel Zeit zur Verwirklichung, das fertige Produkt ist aber entgegen der Umstände ziemlich gut geworden und nah dran am Original.

RG: Waren der funktionierende Modulschacht und der SD-Slot wichtig?
SA: Sehr wichtig, denn wir wollten Spiele mitliefern, und das war per SD-Karte deutlich einfacher und billiger als mit dem Originalspeicher. Durch den Modulschacht konnten die Spieler ihre alten Spiele weiter nutzen. Während der Entwicklung haben wir eng mit den Fans zusammengearbeitet.

RG: Wie erfolgreich waren die neu veröffentlichten Mega-Drive-Module?
SA: Den Verkaufszahlen nach nur bedingt, aber wir feierten mit ihnen das System und bekamen jeden Tag Nachrichten, dass wir quasi alle Module neu auflegen sollten. Die Lizenzen zu bekommen war 2016 aber knifflig. *Mônica* war wegen der guten Beziehung zu Mauricio leicht, wir kannten ihn und er uns. Sein Enkel, der in der Kindheit immer heimlich Master System gespielt hatte, kümmerte sich zu dieser Zeit um den technischen Sektor der Firma, und seine Mutter ist Mônica, nach der die Serie benannt war. Bis zu dem Meeting wusste sie übrigens nichts von den heimlichen Spielsessions ihres Sohnes. Wir wollten auch ein *Ayrton Senna*-Spiel bringen, aber die Strecken von *Super Monaco GP* waren das Problem. Am Ende konnten wir viele Titel nicht neu veröffentlichen, mal wegen eines Musikstücks, mal wegen eines anderen Lizenzdetails. TecToy hatte und wird immer größten Respekt vor dem geistigen Eigentum anderer haben und wird ohne ausdrückliche Erlaubnis nichts veröffentlichen.

RG: Wusstest du, dass TecToy-Fans aus Übersee hat?
SA: Ja, wir bekamen eine Zeit lang viele Interviewanfragen von Retro-Magazinen, und Fans wollten das 2017er Mega Drive kaufen. Wir durften es aber beispielsweise nicht nach England schicken. Ich musste Sega überzeugen, dass wir ein paar Privatpersonen ein Exemplar zusenden durften.

RG: Gehst du auf Retrospiele-Events?
SA: Bei der ersten Comic Con in Brasilien sollte ich einen Vortrag halten. Als ich durch die Hallen lief, wurde ich immer wieder von Leuten erkannt, was mich wirklich überraschte. Nach dem Start unserer 30-Jahre-Feier hielt ich lange Vorträge in Büchereien und Buchhandlungen. Ich sollte originale Module und Verpackungen signieren, deren Besitzer und ihre Geschichten waren sehr interessant. Ein mittlerweile verheiratetes Paar hatte sich zum Beispiel durch das Master System kennengelernt.

RG: Vermisst du Daniel Dazcal?
SA: Ja, sehr. Er verstarb im Alter von gerade mal 43 Jahren. Er war mein Chef und ein guter Freund.

RG: Heute ist TecToy ein Konzern und macht vieles, was nichts mit Videospielen zu tun hat. Sind sie immer noch wichtig für die Firma?
SA: Sie werden für mich immer das Herz der Firma sein! Das Master System bleibt in unserem Portfolio, wir haben es 1989 veröffentlicht, wir entwickeln also seit über 30 Jahren das gleiche Gerät. Sega erhält auch seitdem Lizenzgebühren [lacht]. Brasilien überwindet langsam die Rezession, also müssen wir neue Produkte finden *[Das Interview fand vor der SARS-CoV-2-Pandemie statt, Anm. d. Red].* *

FRAGEN DER COMMUNITY

Britische **Retro-Gamer**-Leser stellten Fragen an Stefano.

NICK THORPE: Waren die Programmierer in Brasilien vor Ort, oder wurden die Ports woanders erstellt?

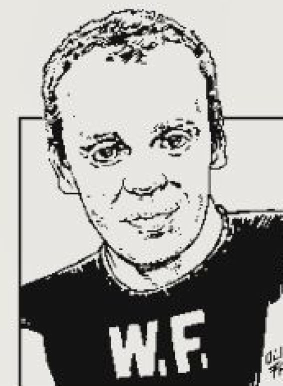
Wir hatten ein vollständiges auf Portierungen spezialisiertes Studio. Zunächst mussten die Leute Pixel für Pixel arbeiten, wir entwickelten Tools für solche Sachen. Nach einigen Jahren hatten wir Programme, die von 16 auf 8 Bit konvertierten, Mega Drive auf Master System, Pico auf Mega Drive. Die Kenntnisse in unserem Studio sind sehr ungewöhnlich. Wir sind stolz auf Sachen wie *Street Fighter 2* auf dem Master System und *Duke Nukem* auf dem Mega Drive. Die First Person auf der Konsole war nicht einfach umzusetzen, und wir schätzen unsere in Brasilien entwickelten Lösungen.

MR JENZIE: Habt ihr versucht, die Spiele beim Portieren zu verbessern?

In 99,9 Prozent der Fälle aufgrund der Vereinbarungen nicht. Wenn du aber ein Pico-Spiel auf den Mega Drive hattest oder vom Game Gear auf das Master System gegangen bist, dann war das nie ein reiner Port. Die Verbesserungen sehe ich bei den Tools und der Geschwindigkeit, in der wir arbeiteten. Der Markt für ein Spiel war nicht immer groß, also mussten wir aufpassen, wie viel wir investierten.

RETROBOB: Wie habt ihr das Master System so lange am Leben gehalten?

Für Kinder oder Einkommensschwache ist ein perfektes Produkt: Es gibt eine umfangreiche Bibliothek toller und simpler Spiele. Deinem Sohn oder Enkel kaufst du keine PlayStation, sie ist für die meisten Drei- oder Vierjährigen zu kompliziert. *Alex Kidd* ist dagegen perfekt, oder? Wir bedienen einen echten Markt, und dafür lieben uns die Leute.





(Fast) wie in der Spielhalle

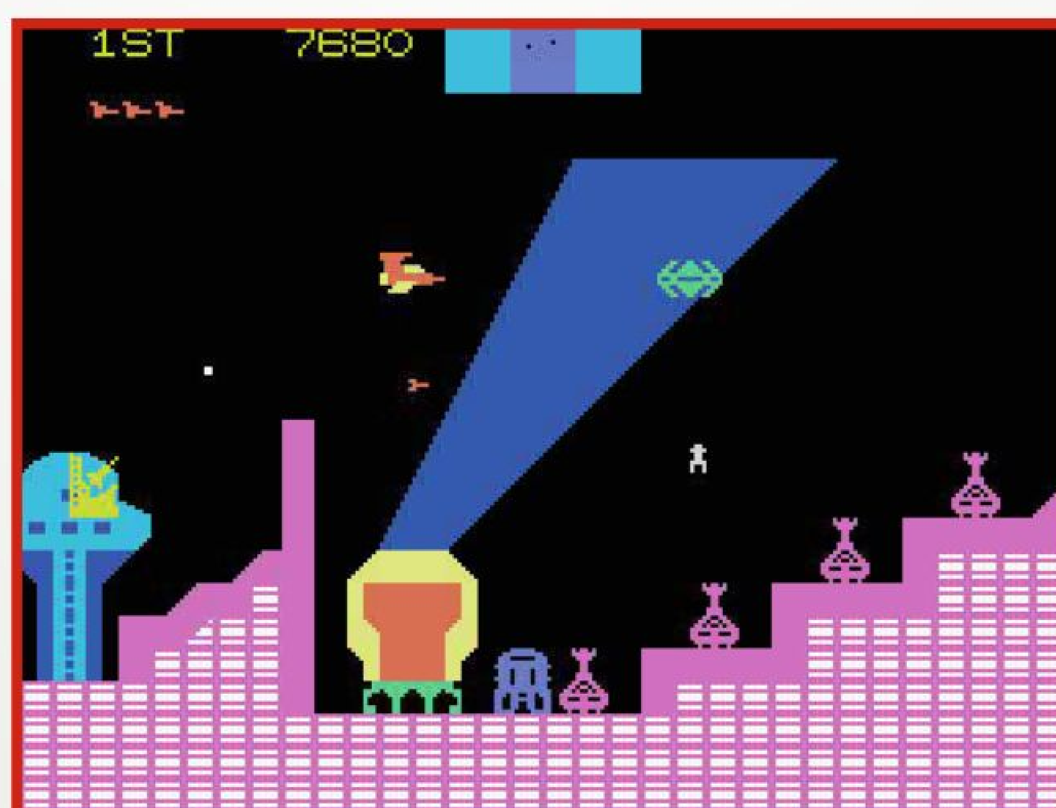
Von Winnie Forster

Arcade-Hits fürs ColecoVision

1972 erfindet Atari mit *Pong* das „TV-Spiel" und ruft rund um den Globus zig Nachahmer auf den Plan. Klassische Flipper- und Münzautomaten-Hersteller wie Williams, Bally, Midway, Gottlieb, Taito oder Sega ertüfteln immer neue TV-Spiel-Automaten. Der Schritt in die Wohnzimmer dauert etwas, ist aber unausweichlich. Einer der Vorreiter: Coleco und ihr ColecoVision.

Zunächst bleiben „TV-Spiele" den Kneipen und Spielhallen vorbehalten. 1977 bringt Atari mit dem „Video Computer System" (VCS) das Hobby vom öffentlichen Raum in die Privathaushalte, Spielzeugfirmen wie Mattel folgen. Angetrieben wird der Siegeszug der Heimkonsolen durch Originalkonzepte, vor allem aber durch Umsetzungen der besten Arcade-Spiele wie *Breakout, Asteroids* oder *Space Invaders*.

Die Automaten behalten ihren technischen Vorsprung und die Marktführung, weil in ihnen stärkere Chips und mehr Speicher stecken als in den preisgünstigen Heimkonsolen. Ohne hochauflösende RGB-Grafik und Multikanal-Soundchip lassen sich eben keine Eins-zu-eins-Umsetzungen erstellen. Als die Diskrepanz zwischen aktuellen Arcade-Hits und ihren Umsetzungen für die alternde VCS-Konsole immer größer wird, sehen Ataris Mitbewerber eine Lücke und Raum für eine neue Generation fortschrittlicher Konsolen. 1982 wirbt das US-Unternehmen Coleco mit Heimmodulen, die sich „wie das echte Arcade-Game spielen".





» Heute ist Universal vergessen, damals ein Top-Publisher: *Cosmic Avenger* (links) verbessert Konamis *Scramble*, während *Lady Bug* als pfiffige *Pac-Man*-Variante bezaubert.

DIE MACHER

Als Hersteller von Schuhputz-Equipment und (ab den 60ern) Plastik-Gebrauchsgegenständen oder auch aufblasbaren Swimmingpools ist die 1932 gegründete „Connecticut Leather Company" ein bizarrer Seiteneinsteiger. Seit 1971 ist Coleco an der New Yorker Börse gelistet und investiert viel Geld ins Geschäft mit Snowmobilen. Als der Schnee in den folgenden Wintern ausbleibt, denkt man um: Bereits 1975 erwirbt das Unternehmen eine TV-Spiel-Lizenz von Magnavox und veröffentlicht ein Jahr später auf Basis des Ralph-Baer-Patents die (nicht programmierbare) Konsole „Telstar". Das Geschäft mit elektrischen Spielen erweitert Coleco durch batteriebetriebene Handhelds wie Electronic Quarterback (1978) und wird einer der größten Hersteller von Spielen mit LED- und Vakuum-Fluoreszenz-Anzeige.

In Konkurrenz zu Ataris Millionenseller VCS und Mattels Intellivision produziert die Firma 1982 die bis dato technisch leistungsfähigste Spielkonsole, das ColecoVision, und erzielt gut eine halbe Milliarde Dollar Jahresumsatz. Bis Ende 1982 sind über 600.000 Geräte verkauft, wobei Coleco vor allem durch die Lizenzierung prominenter Automatenmarken punktet, darunter Nintendos Mario-Debüt *Donkey Kong*. Leider ist das Timing schlecht: Schon im folgenden Jahr crasht der ganze Konsolenmarkt, und auch Colecos Plan, sich mit dem Rechnersystem „Adam" auf den Computersektor zu retten, geht nicht auf. Adam ist ColecoVision-kompatibel, aber mit Drucker, Magnetband-Massenspeicher und Co. viel zu kompliziert und teuer. Der Misserfolg wird sprichwörtlich – noch eine Dekade später stehen unverkaufte Adams in der TV-Serie *Die Simpsons* herum. Coleco ist nahezu ruiniert und kann lediglich mit „Cabbage Patch"-Stoffpuppen noch ein paar Dollar machen, bevor sie 1988 aufgibt.

DAS SPIELE-SET

Außerhalb der USA vertreibt der Medienkonzern CBS Electronics das ColecoVision und die dazugehörigen Module, wobei die Konsole erst im Juli 1983 in die deutschen Geschäfte kommt, ein Jahr nach dem US-Start. Stärkstes Argument gegen Atari sind Arcade-Umsetzungen, die ihren Automatenvorbildern verblüffend ähnlich sehen – grafisch und akustisch viel besser als alle VCS-Module.


Fotos: Christian Boehm/Gameplan.de

Das gute Dutzend Titel, das 1983 und 1984 in einheitlicher Verpackung in Europa erscheint, versammelt ein paar der größten Namen der Arcade-Szene und bildet so einen optimalen Querschnitt durch das, was Gamer kurz vor Konsolen-Crash und Heimcomputer-Durchbruch bewegte. Damals boomten japanische Automaten und liefen den US-Entwicklungen den Rang ab.

Nur ein Drittel unseres Full Sets sind westliche Werke von Exidy und Bally-Midway. Vor allem erhalten Coleco-Spieler das Beste aufstrebender japanischer Firmen, und das in verblüffender audiovisueller Qualität. Für viele Europäer sind ColecoVision-Umsetzungen die erste Begegnung mit den Spielabläufen und Helden der kommenden Konsolengrößen Nintendo (*Donkey Kong*) und Sega (*Zaxxon*). Universal wiederum war schon 1985 wieder verschwunden und ist heute vergessen, produzierte damals jedoch ein paar der schönsten Action-Titel, von denen etwa die scrollende Ballerei *Cosmic Avenger* nur fürs ColecoVision konvertiert wird.

Genial spielen sich auch die fruchtige *Dig Dug*-Variante *Mr. Do!* und Universals *Pac-Man*-Verschnitt *Lady Bug*, dessen Drehtüren das Labyrinth-Layout ständig verändern. Ein Name, den damals noch niemand kennt, ist Konami: Die Firma steuert mit dem Rundum-Shoot-em-up *Time Pilot* das Debüt von Yoshiki Okamoto bei, der später mit *1942*, *Final Fight* und *Street Fighter* berühmt wird.

Historisch brisant ist auch *Looping*, lizenziert von VentureLine respektive der deutschen Video Games GmbH: Die Doppeldecker-Akrobatik ist das einzige Arcade-Werk eines italienischen Spieldesigners, Giorgio Ugozzoli.

OVP UND AUSSTATTUNG

Alle Module, die Coleco in den USA beziehungsweise CBS Electronics in Europa vermarktet, stecken in Pappschachteln genormter Größe (13,5 cm x 19 cm, etwa 2 cm dick). Man erkennt sie an ihrem silber-grauen Rahmen – ganz egal, ob es sich um US-, multilinguale Europa- oder deutsche Veröffentlichungen handelt. Die Arcade-Umsetzungen, die wir hier zum Full Set zusammenstellen, haben eine einheitliche Cover- und Box-Gestaltung: ganz oben das Original-Logo des Automaten, darunter klein das Logo des Lizenzhalters sowie ein Banner mit dem Schriftzug „Nach dem beliebten Arcade-Spiel aus den Spielhallen".

Auf der Rückseite sind jeweils vier authentische (statt nachgemalte à la Atari VCS) „Spielszenen" abgebildet. In der Verpackung findet man neben dem schwarzen Modul (die US-Module sind beige) die Spielanleitung: farblos, aber vielsagend bebildert. Von fast allen Titeln unseres Full Sets sowie einem Dutzend weiterer Arcade-Umsetzungen gibt es auch PAL-Versionen mit anderer Box-Gestaltung, die drei- oder viersprachig beschriftet und dokumentiert sind.

Für Sammler ist interessant, dass nur einem einzigen der „Nach dem beliebten …"-Titeln zwei bunte Tastatur-Folien, sogenannte Keyboard-Overlays, beiliegen: Achtet darauf, wenn ihr *Mouse Trap* kauft! Außerhalb des Full Sets enthalten auch *Front Line* und *Spy Hunter* Controller-Folien, doch davon abgesehen handelt es sich bei den Overlays, die ihr zu *Zaxxon*, *Gorf* und Co. im Fachhandel und auf Ebay findet, um moderne Anfertigungen, die cool aussehen und präzise in die Coleco-Controller passen, aber null retro-authentisch sind.



» Neben Sega- und Nintendo-Promis setzt Coleco auch weniger bekannte Automaten um: ***Venture*** vom US-Hersteller Exidy glänzt als frühes Action-Adventure mit niedlichen RPG-Elementen.



» Alle Covers der US-Arcade-Umsetzungen ziert ein Foto des Automaten. Sie ergeben eine einheitliche Sammlung mit über 20 Titeln, hier: ***Subroc*** von Sega.

Die US-Urversionen der Arcade-Umsetzungen erkennt ihr daran, dass statt regulärer Artwork groß das Original-Automatengehäuse auf dem Cover abgebildet ist. Die mit „Plays like the real arcade game" betexteten US-Schachteln ergeben ebenfalls eine hübsche, einheitliche Serie inklusive einiger Konvertierungen, die bei uns nicht in „Nach dem beliebten …"-Boxen erscheinen. Dazu gehören Taitos *Frontline*, Segas *Subroc*, Exidys *Victory*; sie alle laufen auch auf PAL-Geräten.

RARITÄT UND WERT

In Internetauktionen sowie in spezialisierten Retro-Geschäften und auf Game-Börsen findet ihr Colecos Automatenumsetzungen als unverpackte Module, oft auch noch mit Anleitungsheftchen. Für ein „nacktes" *Donkey Kong Jr., Space Panic* oder *Carnival* müsst ihr in der Regel zwischen 5 bis 10 Euro hinlegen. Wesentlich kniffliger (und teurer) wird es, wenn ihr euch ein Full Set kompletter Spiele samt halbwegs vorzeigbarer Packungen ins Regal stellen wollt. Was heute angeboten wird, ist meist arg zerknautscht, verklebt oder angerissen und kostet trotzdem noch 20, 30, teils 40 Euro. So erleichtert ein komplettes, einigermaßen ansehnlich erhaltenes ColecoVision-Arcade-Full Set das Sammler-Budget um 300 (wenn ihr Glück habt) bis 500 Euro, wobei dann meist auch eine Konsole und ein, zwei der Spezial-Controller dabei sind.

Da es im Jahr 2020 fast unmöglich ist, alle CBS-Automaten-Umsetzungen in vorzeigbaren deutschen Versionen zu ergattern, raten wir dazu, auch nach den englisch und französisch beschrifteten, davon abgesehen identisch gestalteten Packungen Auschau zu halten, um das Full Set komplett und gut erhalten ins Regal zu bekommen. Viel Erfolg! *

Automaten-Hits im Wohnzimmer: Die 14 „beliebten" Arcade-Spiele von CBS



Titel	Hersteller, Jahr (Automat)	Genre
Carnival	Sega, 1981	Shoot-em-up
Cosmic Avenger	Universal, 1981	Shoot-em-up
Donkey Kong Jr.	Nintendo, 1982	Jump-and-run
Gorf	Bally Midway, 1981	Shoot-em-up
Lady Bug	Universal, 1981	Labyrinthspiel
Looping	Venture Line, 1982	Flugakrobatik
Mr. Do!	Universal, 1982	Labyrinthspiel
Mouse Trap	Exidy, 1981	Labyrinthspiel
Pepper II	Exidy, 1982	Labyrinthspiel
Space Fury	Sega, 1981	Shoot-em-up
Space Panic	Universal, 1980	Plattform-Action
Time Pilot	Konami, 1982	Shoot-em-up
Venture	Exidy, 1981	Action-Adventure
Zaxxon	Sega, 1981	Shoot-em-up

HISTORIE

Animal Crossing™

Arbeit, Verpflichtungen, Rechnungen, Steuern … das Leben ist kein Ponyhof. Um dem tristen Alltag zu entfliehen, hat Nintendo eine Lebenssimulation entwickelt, die den sprichwörtlichen Mädchen-Sehnsuchtsort virtuell wahr werden lässt.



» [GameCube] Verlorene Gegenstände erhält man manchmal auf der Polizeistation wieder.

Es gibt wenige Unternehmen, die einen Misserfolg noch in einen Verkaufsschlager verwandeln können. Nintendo gehört dazu. Da wären die Spiele für die Wii U, die sich im Original kaum verkauften, aber plötzlich zu einem „Must-have" für die Switch wurden. Und der DS, der anfangs belächelt wurde, wurde zu einem der erfolgreichsten Handhelds aller Zeiten. Die Geschichte von *Animal Crossin*g lief ähnlich ab, startete sie doch als eine der größten Fehlschläge in Nintendos Geschichte.

Ob Sturheit, vertragliche Bindungen, Konzentration auf die bisherigen Kompetenzen oder andere Gründe dafür ausschlaggebend waren: Als einzige Konsole ihrer Generation verwendete das N64 noch Module statt CDs. Doch schon bald wurden die Vorteile des neuen, günstigen Massenmediums unübersehbar. Selbst Nintendo konnte nicht mehr ignorieren, dass seine Partner auf die CD umstiegen.

Als eine Notlösung bot Nintendo das 64DD-Zubehör an, allerdings nur in Japan. Angekündigt wurde es noch vor Veröffentlichung der Konsole. Das Add-on-Laufwerk unterstützte eine magnetische Disk, die allerdings nur über zehn Prozent der Speicherkapazitäten einer CD verfügte. Insgesamt geriet das Zusatzmodul

ÜBER 30 MILLIONEN MAL

Die Verkaufszahlen von *Animal Crossing* sind enorm.



» [GameCube] In speziellen Ausgrabungsstätten lassen sich täglich nützliche Gegenstände finden.

sehr schnell in Vergessenheit, gerade mal neun Spiele gab es dafür.

Weitaus interessanter ist jedoch die Liste der Spiele, die für das Zusatzmodul geplant waren, jedoch aufgrund des Misserfolgs nicht erschienen. Serien wie *Dragon Quest* und *Resident Evil* verschoben sich auf die nächste Konsolengeneration. Die meisten der ehrgeizigeren Projekte, die die Hybridtechnik genutzt hätten, wurden eingestampft.

Auf dieser Liste ist auch der Titel *Dobutso No Mori* aufgeführt. Dieser unscheinbare Name ist im westlichen Raum als *Animal Forest* bekannt. Die schräge und einzigartige Lebenssimulation bekam ein Update, das später als *Animal Crossing* veröffentlicht wurde.

Eines der herausragenden Merkmale des 64DD war eine Echtzeituhr auf Systemebene, um die herum das Konzept von *Dobutsu No Mori* aufgebaut war. Um das Zusammenspiel von Echtzeit und Spielzeit zu steuern, musste Nintendo einen Uhrenchip in die Kassette selbst einbauen. Der komplexe und kostspielige Prozess führte dazu, dass das Spiel erst im April 2001, nur wenige Monate vor Einführung des GameCube, veröffentlicht werden konnte.

Angesichts des Hypes um die technisch deutlich eindrucksvolleren Spiele der neuen Konsolengeneration geriet *Dobutsu No Mori* schnell in Vergessenheit. Nintendo wollte allerdings nicht so schnell aufgeben. Deshalb wurde die Entscheidung getroffen, das Spiel auf den GameCube zu portieren. ▶


» [3DS] Mit viel Liebe zum Detail und einigen Kniffen erscheint die Kleinstadt in *New Leaf* größer, als sie tatsächlich ist.



» [GameCube] Die erste Stunde des Spiels dient als Tutorial, in dem man Geld für Nook verdienen muss.



» [GameCube] Bäume verbergen coole Items, aber auch Bienen. Dieser Junge kam ihnen zu nah …

HALLO HERR NACHBAR!

Ein paar der wichtigsten Dorfbewohner.



REINER

▶ Der zwielichtige Fuchs betreibt den Schwarzmarkt der Stadt. Die besten Gegenstände lässt er sich fürstlich bezahlen.



KK SLIDER

▲ Der ungezwungene Musiker macht nichts lieber, als anderen seine Lieder vorzuspielen. Er ist immer für ein Ständchen zu haben.



TÖRTEL

◀ Der Dorfälteste ist ein Grundstein der Serie. Er ist immer unterwegs, am häufigsten trifft man ihn auf großen Veranstaltungen, die er leitet.



TOM NOOK

◀ Ein fieser Kapitalist durch und durch: Der geldgierige Waschbär hatte bisher in jedem Hauptspiel seinen Auftritt. Er verpachtet den Hof an den Spieler.



» [GameCube] Mit der Bahn dürfen wir die Städte anderer Spieler besuchen.





» [GameCube] Im Zug bestimmt man durch das Gespräch mit Rover Geschlecht und Aussehen der Spielfigur.



» [GameCube] Mit Hilfe der Angel lassen sich, je nach Saison, verschiedene Meerestiere fangen.

Die Systemuhr und der Kalender der neuen Nintendo-Konsole eröffneten noch mehr Möglichkeiten, und der einfache grafische Stil erleichterte die Arbeit deutlich. Schon im selben Jahr konnte Nintendo die GameCube-Version in Japan auf den Markt bringen.

Der Rest der Welt musste sich noch gedulden. Schließlich gab es Hunderte von Spielfiguren und Konversationen, die einzeln lokalisiert werden mussten. Keine einfache Aufgabe für das recht kleine Team, das bis September 2002 mit der US-Version beschäftigt war. Erst im September 2004 kam die PAL-Version auf den Markt.

Was gibt es zu tun in *Animal Crossing*? Im Grunde nicht viel. Es ist eines der entspanntesten Spiele, die je programmiert wurden. Der Spieler wandert in seinem kleinen Dorf umher, freundet sich mit benachbartem Tiervolk an und erledigt simple Aufgaben. Langsam, aber stetig kann er so seine Schulden (in der regionalen Währung Sternis) beim kapitalistischen Tyrannen Tom Nook begleichen.

Der Verpächter übt zwar keinen Druck aus, verlangt aber dennoch horrende Summen, nur damit der Spieler seinen anfangs erbärmlichen, kleinen Lebensraum in ein stolzes Eigenheim verwandeln kann. Dabei lockt er mit einem stetig wechselnden Angebot an Möbeln und nützlichen Werkzeugen, die unser Konto schnell wieder leerräumen.

Gleichzeitig bittet Museumskurator Eugen uns darum, ihm wertvolle Fossilien, Fische und Insekten zur Bestandspflege zu besorgen. Das Dilemma besteht nur darin, dass wir diese Tierchen für viel Geld verkaufen könnten … So befindet man sich stetig in der Zwickmühle, entweder Sternis zu verdienen oder die Aufgaben



EUGEN
▼ Eugen ist als Kurator des Museums für sämtliche Ausstellungen zuständig. Er nimmt dem Spieler gerne alle seine Kuriositäten ab.



SIGRID
▼ Jeden Sonntagmorgen verkauft das Wildschwein weiße Rüben. Diese ändern im Lauf der Woche mehrmals den Preis, deshalb ist Kalkulieren (und Spekulieren) angesagt.





RESETTI
▲ Die Aufgabe des cholerischen Maulwurfs ist es, Spieler vom Cheaten abzuhalten. Er wird wütend, wenn das Spiel beendet wird, ohne vorher zu speichern.

AZIZA
▲ Das handelnde Kamel aus dem fernen Wüstenland besucht ab und an die kleine Stadt. Dann verkauft sie seltene Teppiche und Tapeten.

BIG IN JAPAN

■ In der ersten Woche verkaufte sich *Animal Crossing: New Leaf* über 800.000-mal.

des gemeinnützigen Kurators wahrzunehmen und so Erfolge freizuschalten.

Es gibt zwei Gründe, warum diese Aufgaben und die stetige Jagd nach den begehrten Sternis nicht in Arbeit ausarten. Zunächst einmal sind das alltägliche Geschwätz mit den vielen Dorfbewohnern und die damit einhergehenden Aufgaben keine Plackerei. Das Spiel ist nicht so konzipiert, dass man stundenlang ohne Unterbrechung spielen muss. Am besten erlebt man die Spielwelt stückweise über einen längeren Zeitraum.

Die vielen Veranstaltungen und Feiertage animieren die Dorfbewohner zu überraschenden Besuchen. Auch das regelmäßige Einloggen, um zu sehen, was sich im Dorf verändert, ist auf seine eigene Weise befriedigend. Es gibt immer Neues auszugraben, zu fangen, zu ernten und zu entdecken. Selbst wenn man nur das eigene Zuhause und dessen Umgebung zu verschiedenen Tages- und Jahreszeiten sieht, baut sich langsam, aber sicher eine Bindung zum virtuellen Leben auf.

Und das ist der zweite Grund, warum der langsame Fortschritt kein Problem darstellt: Durch die vielen Beziehungen, die man zu den anderen Dorfbewohnern entwickelt, fühlt sich die Spielwelt wie ein echter Rückzugsort an. Meldet man sich regelmäßig bei seinen pelzigen Freunden, bemerkt man deutlich deren Entwicklung.

Hier setzt klar der Suchtfaktor ein. Je mehr Zeit er investiert, desto mehr wird der Spieler ein wichtiger Teil der Stadt. Wenn man nach längerer Abwesenheit zurückkehrt, kann es sogar passieren, dass ein Abschiedsbrief eines befreundeten Dorfbewohners im Briefkasten liegt, der uns über seinen Wegzug informiert. Das kann eine traurige Angelegenheit sein, dafür gibt es aber immer wieder neue Bewohner, mit denen man sich anfreunden kann.

Trotz des früheren Misserfolgs des N64DD gab Nintendo *Animal Crossing* erneut die Möglichkeit, auf einer Zusatzhardware zu erscheinen. Diesmal war der Nintendo e-Reader, der Kartenscanner des Game Boy Advance, das Testobjekt. Das Spiel unterstützte bereits die Funktion, sich über den GBA zu verbinden. So konnte man neue Inseln besuchen, um dort nach seltenen Früchten zu suchen.

Durch die Unterstützung des E-Readers waren Sammelkarten möglich: Diese konnten gescannt werden und brachten neue Inhalte ins Spiel. Eine Musikkarte änderte beispielsweise die Hintergrundmusik im Dorf, Karten für Schnittmuster schalteten neue Designs in der Schneiderei frei. Es gab auch Figurenkarten, die dafür sorgten, dass eine bestimmte Spielfigur Kontakt mit dem Spieler aufnimmt.

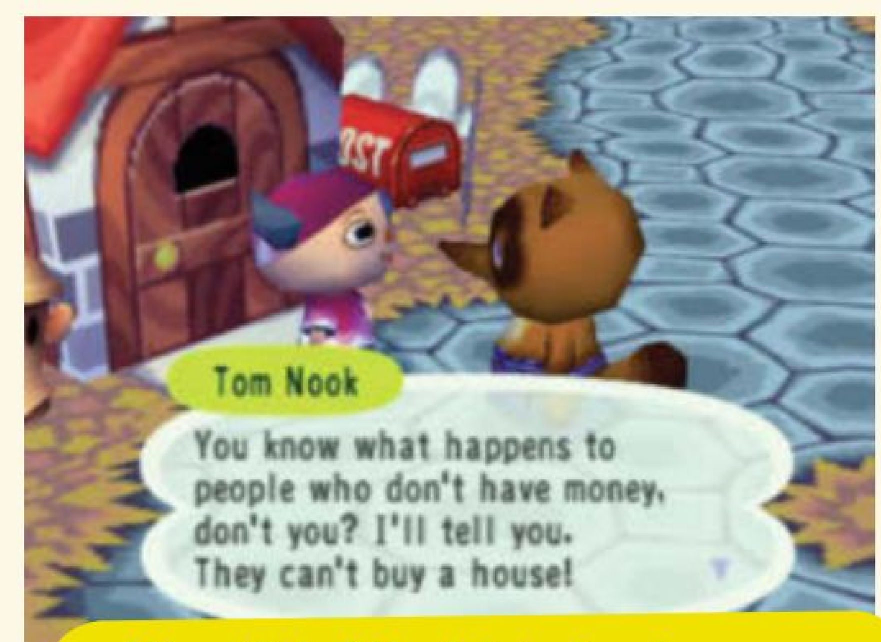
Während es sich zweifellos um eine witzige Spielerei handelte, brachten die Sammelkarten keine grundlegenden neuen Inhalte ins Spiel. Und da die heutige Akzeptanz für Download-Inhalte zu diesem Zeitpunkt noch in weiter Ferne lag, wurden diese Karten für die PAL-Version nicht weiter veröffentlicht. Dennoch sind die vier Kartensets heute ein begehrtes Sammlerstück.

Leider machte das Spiel trotz aller netten Gimmicks deutlich, dass der GBA zu schwach war, um die Ausmaße der Reihe ordentlich darzustellen. Umso besser erging es da seinem Nachfolger. *Animal Crossing: Wild World* erschien für den Nintendo DS und passte perfekt zu dieser Handheldkonsole. Über die Zeit wurde das Spiel sogar so erfolgreich, dass es in viele Spiele-Bestenlisten Einzug gefunden hat.

Wild World bot viele durchdachte Verbesserungen. So bestand die Spielwelt nicht ▶



» [GameCube] Dorfbewohner hält man mit Briefen und Geschenken bei Laune.



» [GameCube] Nook ist mit seiner passiv-aggressiven Art sehr unbeliebt.

» Es baut sich langsam, aber sicher eine Bindung zum virtuellen Leben im Spiel auf. «



TINA & SINA

▼ Die Zwillinge betreiben eine Schneiderei. Anfangs ist Sina noch recht zurückhaltend, taut im Lauf des Spiels aber immer mehr auf.



KÄPTEN

▶ Der alte Seebär hilft uns bei der Überfahrt auf die Insel. Auf dem Weg dorthin unterhält er den Spieler mit Seemannsliedern und Geschichten.

The History Of... Animal Crossing

BAUERNREGELN

So erntet ihr ganz sicher die dicksten Kartoffeln.

EXOTISCH

Für heimisches Gemüse bekommt man nicht viel Geld. Nook ist dafür sehr an exotischen Produkten interessiert. Ihr könnt solche Exoten direkt verkaufen oder aber anpflanzen und später größere Erträge einfahren.





HER MIT DEN RÜBEN

Mit Sigrids Rüben hat man die Möglichkeit, viele Sternis zu verdienen. Tom Nook ändert seine Preise zweimal täglich, sodass man nicht unter Wert verkaufen muss.

FEIERTAGE

Während der Ferien, an Feiertagen oder während spezieller Events finden sich oft seltene Items. Sollte man diese Tage verschlafen, so kann man immer noch die Systemuhr umstellen …





NEUE NACHBARN

Wenn man Ärger mit seinen Nachbarn hat, sollte man aktiv darauf hinwirken, diese loszuwerden. Indem man ständig ihre Anfragen ignoriert und sich neue Freunde anderswo sucht, vergrault man sie irgendwann.

BESCHEIDENHEIT

Es gibt Unmengen an coolen Gegenständen, die aber einen Haufen Sternis kosten. Wartet mit euren Investitionen, bis ihr ein schönes Haus habt. Erst dann lohnt es sich, auf große Einkaufstour zu gehen.

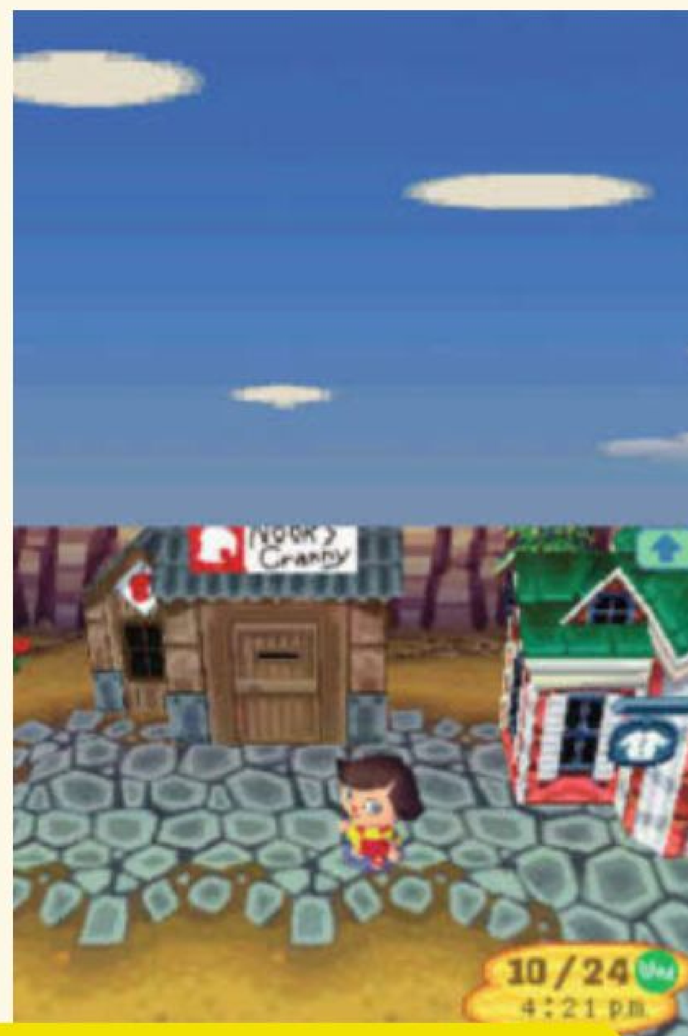




STEINE KLOPFEN

Manchmal regnet es Sternis, wenn man mit seiner Schaufel auf ein Steinvorkommen schlägt. Buddelt man hinter sich ein Loch, bevor man damit anfängt, kann man den Rückstoß vermeiden und ein paar Extraschläge ausführen.

» Wild World hatte etliche durchdachte Verbesserungen. «



» [DS] Vorbeifliegende Ballons bringen wir mit der Schleuder zum Platzen.

mehr aus Einzelbildschirmen, die jeweils neu laden mussten. Dadurch war das Dorf deutlich offener und größer. Ein zweites Menü vereinfachte das Inventar, und durch die Online-Unterstützung konnte man die Dörfer von Freunden besuchen.

Einer der größeren Kritikpunkte an diesem Serienteil war die Abschaffung der länderspezifischen Feiertage. Dadurch konnte Nintendo aber das Spiel in allen großen Regionen innerhalb von drei Monaten auf den Markt bringen, deshalb wog dieser Erfolg den Verlust wieder auf.

Nach großen Startschwierigkeiten stieg *Animal Crossing* zu einer Topmarke im Nintendo-Portfolio auf. In reinen Verkaufszahlen standen nur die Bestseller *Mario*, *Zelda* und *Pokémon* besser da. Es war also kein Wunder, dass Nintendo an den Erfolg anknüpfen wollte. Hier kam die Wii gerade recht, um die Reihe weiter auszubauen. Wie schade, dass *Let's Go to the City* (oder *City Folk*, wie es in den USA hieß), spektakulär das Ziel verfehlte!

Im Nachhinein verwundert uns das aber nicht: Das Erfolgskonzept von Animal Crossing







2020
New Horizons erschien im März 2020.

ist ja gerade die Vermittlung von geruhsamer Beständigkeit in einem abgeschiedenen Dorf.

Durch die neu eingeführte Stadt kam plötzlich der Eindruck von Hektik ins Spiel. Auch wenn es nicht leicht ist, immer weitere Inhalte für das Setting „Dorfleben" zu finden, passt eine simulierte Großstadt einfach nicht in das Konzept. Auch der neue Voice-Chat wirkte irgendwie deplatziert in einer Fantasy-Welt, in der die Spielfiguren in ihrem putzigen Kauderwelsch vor sich hin quieken.

Nintendo lernte aus den schädlichen Designentscheidungen und schlug ein neues Kapitel der Serie auf: In der Hoffnung, den Erfolg von *Wild World* zu wiederholen, kehrte *Animal Crossing: New Leaf* zurück auf die Handheld-Konsolen; es erschien 2013 auf dem Nintendo 3DS.

Diesmal fanden sinnvolle Neuerungen ihren Weg ins Spiel. Statt eines unbekannten Zugezogenen ist der Spieler jetzt der neue Bürgermeister. Diese neue Spielebene änderte nichts am Kerndesign, fügte sich aber hervorragend in das bestehende Spielprinzip ein.

Als Bürgermeister hatte man plötzlich Macht über verschiedenste Regelungen. Sollte man sich aus zeitlichen Gründen nicht immer einloggen können, konnte man per Dekret die Öffnungszeiten der Läden ändern. Außerdem bestand die Möglichkeit, Dorfbewohnern Aufgaben zuzuweisen.

Aber auch im Makromanagement änderte sich einiges. Vom Brückenbau und der Erschließung entlegener Orte auf der Landkarte bis hin zum Bau von Fabriken (mit den einhergehenden neuen Funktionen und Charakteren) standen dem Bürgermeister viele neue Wege offen. Diese erweiterten zum einen das Spielprinzip und brachten zum anderen Zeitersparnis für Standardaufgaben mit sich.

Der Spieler ist aber nicht der Einzige, der es auf der Karriereleiter nach oben geschafft hat. Unsere alte Nemesis Tom Nook fungiert nun als Immobilienhai, während seine beiden Kinder den alten Gemischtwarenladen übernommen haben. Nooks Job ist es jetzt, jedes noch so kleine Grundstück völlig überteuert zu verkaufen. Selbst als Bürgermeister haben wir also keine Ruhe vor ihm.

Toms neueste Masche ist übrigens noch deutlich hinterhältiger. Im neuesten Serienteil *New Horizons*, der 2020 in den Handel kam, bekommen der Spieler und andere „glückliche Gewinner" ein Reisepaket zu einem einsamen Inselparadies. Im Gegenzug erwartet Tom natürlich, dass der Spieler mit seinen Mitstreitern dort eine Siedlung von Grund auf errichtet. Da noch keine Infrastruktur vorhanden ist, müssen die umliegenden Gebiete erkundet sowie Rohstoffe abgebaut und verwertet werden.


» [Wii] Im Schneiderladen können wir unsere eigenen Stoffmuster kreieren.

Das Arrangement hat die entspannte Atmosphäre einer Hippie-Kommune, mit dem bitteren Beigeschmack, dass Tom Nook am Ende ein fertiges Luxusresort erhält. Das Spiel bietet hierbei eine noch nie dagewesene Gestaltungsfreiheit. Der Spieler kann entscheiden, wo die Mitbewohner ihr Zuhause errichten. Er darf sogar per magischer Schaufel die Insel umgestalten und etwa einen Bach anlegen.

Es ist bemerkenswert, dass das geruhsam mäandernde *Animal Crossing* mit Nintendos Topspielen mithalten kann, obwohl diese doch immer auf geradlinigem Gameplay basieren. Vielleicht liegt es ja gerade daran, dass *Animal Crossing* so erfrischend anders ist.

Unabhängig davon vermittelt das einzigartige Prinzip eine ruhige und entspannte Atmosphäre, die dazu einlädt, die Spielwelt über einen sehr langen Zeitraum immer wieder zu besuchen. Animal Crossing eignet sich damals wie heute dazu, für ein paar Stunden abzuschalten und den stressigen Alltag zu vergessen. Auch wenn wir es immer mit einem kapitalistischen Waschbären zu tun haben ...


» [Switch] Auf der Switch haben die Spieler die Möglichkeit, die Insel selbst zu gestalten.

NOCH NICHT GENUG?

Wir beschreiben ein paar Ableger der Reihe.



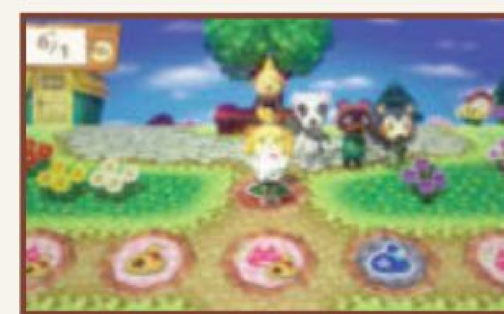
ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

Happy Home Designer fokussiert sich gänzlich auf den Hausbau und lässt alle anderen Aspekte der Life-Sim außen vor. Dadurch wird das Spiel deutlich langweiliger. Auch wenn es kurzfristig Spaß macht, die Wünsche der Auftraggeber so genau wie möglich zu erfüllen, fehlt einfach die Komplexität des Originals.



ANIMAL CROSSING PLAZA

Hier handelt es sich nicht um ein eigenständiges Spiel, sondern um eine Oberfläche ähnlich dem *Miiverse* der Wii U. In einem simulierten Stadtpark kann man herumlaufen und mit verschiedenen Spielfiguren sprechen. Aufgrund der mangelnden Nachfrage wurde es 2014 wieder vom eShop entfernt.



ANIMAL CROSSING: AMIIBO FESTIVAL

Was würde man von *Mario Party* ohne die zugehörigen Minispiele erwarten? Nicht viel. Der Brettspielaspekt wird schnell langweilig, und wie der Name schon sagt, stehen Amiibos sehr im Vordergrund. Wenn man nun nicht viele Karten zum Einscannen hat, wird das Spiel noch sinnloser.



ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP

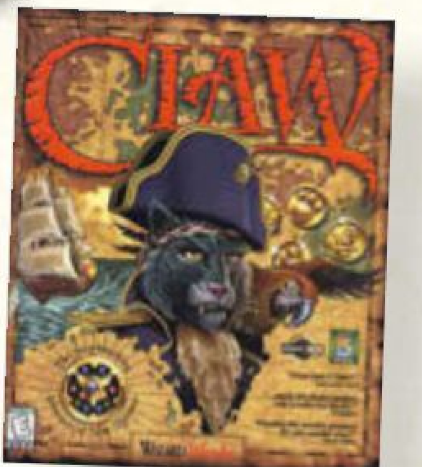
Nintendo ist im Bereich Mobilegaming extrem erfolgreich. Auch wenn dieses Spiel eher zu den schwächeren Nintendo-Titeln gehört, hat es sich doch recht gut verkauft. Einen Campingplatz zu dekorieren mag nicht so spannend sein wie die Simulation einer kompletten Dorfgemeinschaft, dennoch ist das Spiel kurzweilig.

MAKING OF

CLAW



Mitte der 90er Jahre begann die 3D-Ära auf dem PC. Entgegen dem Zeitgeist wollte Monolith Productions unbedingt den perfekten 2D-Sidescroller entwickeln. Sie ließen sich mit dem Release allerdings so lange Zeit, dass die Spielewelt schon einen Schritt weiter war.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MONOLITH PRODUCTIONS
» **ENTWICKLER:** MONOLITH PRODUCTIONS
» **JAHR:** 1997
» **PLATTFORM:** PC
» **GENRE:** PLATTFORMER



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BLOOD
SYSTEM: PC
JAHR: 1997

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
SYSTEM: PC, AMIGA
JAHR: 1998

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR (IM BILD)
SYSTEM: PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE
JAHR: 2014

Als 1994 das DOS-Spiel *Doom* die Welt im Sturm eroberte, versprach Windows 95 eine neue, glorreiche neue Ära der PC-Spiele. Während viele Entwickler ihre Ressourcen in die Produktion von *Doom*-Klonen steckten, stemmte sich ein kleines Start-up aus Kirkland (Washington, USA) gegen den Mainstream: Monolith Productions.

Ihr erster Durchbruch kam in Form des ungünstig betitelten *Games Sampler 2* für Windows 95. Co-Gründer Brian Goble erinnert sich: „Es gab ein Team bei Microsoft, das Spieltechnologie für Windows entwickelte. Sie wollten alle für das PC Gaming begeistern, also kamen sie auf die Sampler-CD, die sich aus mehreren Demos verschiedener Entwickler zusammensetzte."

Obwohl das Unternehmen noch in den Kinderschuhen steckte, hatte es bereits eine leistungsstarke 3D-Engine für Windows entwickelt, die zum Aufbau einer virtuellen Welt für die Sampler-CD genutzt wurde. „Der User befand sich in einem Raum, in dem er die vielen Demos sehen konnte. Diese ließen sich dann innerhalb dieses Raums auch starten."

Dieser Achtungserfolg ermutigte Brian, selbst ein Vorzeigeprojekt zu starten. Er wusste genau, wie er damit beginnen wollte: Vor Monolith war er als Programmierer bei der Lernsoftware-Firma Edmark tätig gewesen, wo er mit dem Künstler und Monolith-Mitgründer Garrett Price an einem animierten Drachen gearbeitet hatte. Zwischen beiden entwickelte sich eine Freundschaft, die die beiden bis heute verbindet. Eine von Garretts Zeichnungen hatte eine Piratenkatze als Motiv, die Nathaniel J. Claw genannt wurde. Das war der Startpunkt für *Claw*.

Garrett entwickelte das Captain-Claw-Konzept zuerst in der Kunstakademie. „Claw ist eigentlich ein Einzelgänger, aber seine Crew liebt ihn und würde ihm überallhin folgen", beschreibt er seine Figur. „Er tut vielleicht ab und zu ein paar schlimme Dinge, aber er denkt immer, dass er rechtschaffene Gründe dafür hat. Unter den vielen Piraten erinnert er mich am ehesten an Captain Kidd."



» Brian Goble war Mitbegründer von Monolith Productions.



» Nach *Claw* arbeitete Chris Hewett an dem Horror-Shooter *FEAR*.

» [PC] Noch während seiner Zeit bei Boeing designte Chris unter anderem diesen Level.



Brian, der schon immer davon träumte, einen Sidescroller zu entwickeln, hatte bereits eine 2D-Engine für sein Spiel *The Adventures of MicroMan* programmiert. Trotz des Hypes der aufkommenden 3D-Revolution hatte der 2D-Plattformer *Jazz Jackrabbit* gerade bewiesen, dass auf dem PC auch noch für 2D genügend Nachfrage herrschte.

Während Brian sich mit der Entwicklung der Engine beschäftigte, begann Monolith, neue Mitarbeiter zu gewinnen, und stellte sogar ein Team von ehemaligen Disney-Animatoren ein. Diese produzierten 23 Minuten an Zwischensequenzen, was zur damaligen Zeit eine Sensation war. Die Vollbildanimationen wurden von einem Orchester begleitet und von einer Besetzung an Synchronsprechern vertont, darunter auch einige Familienmitglieder der Entwickler.

Die Geschichte drehte sich um Captain Claw, der nach dem Angriff der „Cocker-Spanier" (natürlich der ähnlich klingenden Hunderasse nachempfunden) in Gefangenschaft gerät. Im Kerker findet er eine Schatzkarte mit den Verstecken der Teile des mythischen Amuletts der neun Leben. Dieses soll seinem Träger Unsterblichkeit verleihen. Nachdem Claw sich befreien kann, begibt er sich auf die Suche nach seiner Crew und versucht, das Amulett vor seinem Rivalen, dem Löwen Red Tail, zu ergattern.

Jeder Level ist gespickt mit Gegnern und Gefahren wie beweglichen Plattformen, bröckelnden Mauersteinen, tödlichen Stachelgruben und heißem Teer. Claw selbst ist mit Schwert, Gewehr, Dynamit und einer magischen Kralle bewaffnet. Er kann kleinere Gegner auch wegschleudern und sie so besiegen. Während seines Abenteuers erhält Claw zeitlich begrenzte Spezialkräfte, etwa Blitze oder Feuerschwerter. Die meisten Levels enden genretypisch in einem Bosskampf, der jeweils eine andere Strategie erfordert.

Unter den Neuzugängen war auch Chris Hewett, langjähriger Freund von Brian. Chris war hauptberuflich Ingenieur bei Boeing, hatte aber bereits einige Levels für *Wolfenstein* entworfen. Er fand schnell in Brians Editor hinein und lieferte bereits nach einem Tag einen Entwurf für einen Level ab. So ergatterte er den begehrten Nebenjob, der ihm zu seiner 60-Stunden-Woche noch weitere 20 Stunden Arbeit bescherte.

Chris war durchweg von *Claw* begeistert, weil es das alte Genre mit einem durch- ▶



Captain Nathaniel J. Claw

Ein sarkastischer, aber dennoch warmherziger Katzenpirat. Ein missverstandener Held, der trotz seines beruflichen Alltags versucht, immer das Richtige zu tun. Er inspiriert Tapferkeit und Ehrgefühl in seiner Crew. Und er liebt Katzenminze …



» Garrett Price zeichnete das erste *Claw*-Design noch auf seiner Kunstakademie.



„Claw ist eigentlich ein Einzelgänger, aber seine Crew liebt ihn und würde ihm überallhin folgen."

Garrett Price



Mr. Tabby

Der Erste Maat ist ebenso treudoof wie stark und ein langjähriger Freund des Kapitäns. Auch er gerät zu Beginn des Spiels in Gefangenschaft, Claw kann ihn jedoch später befreien.



» [PC] Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich im Lauf des Spiels deutlich.

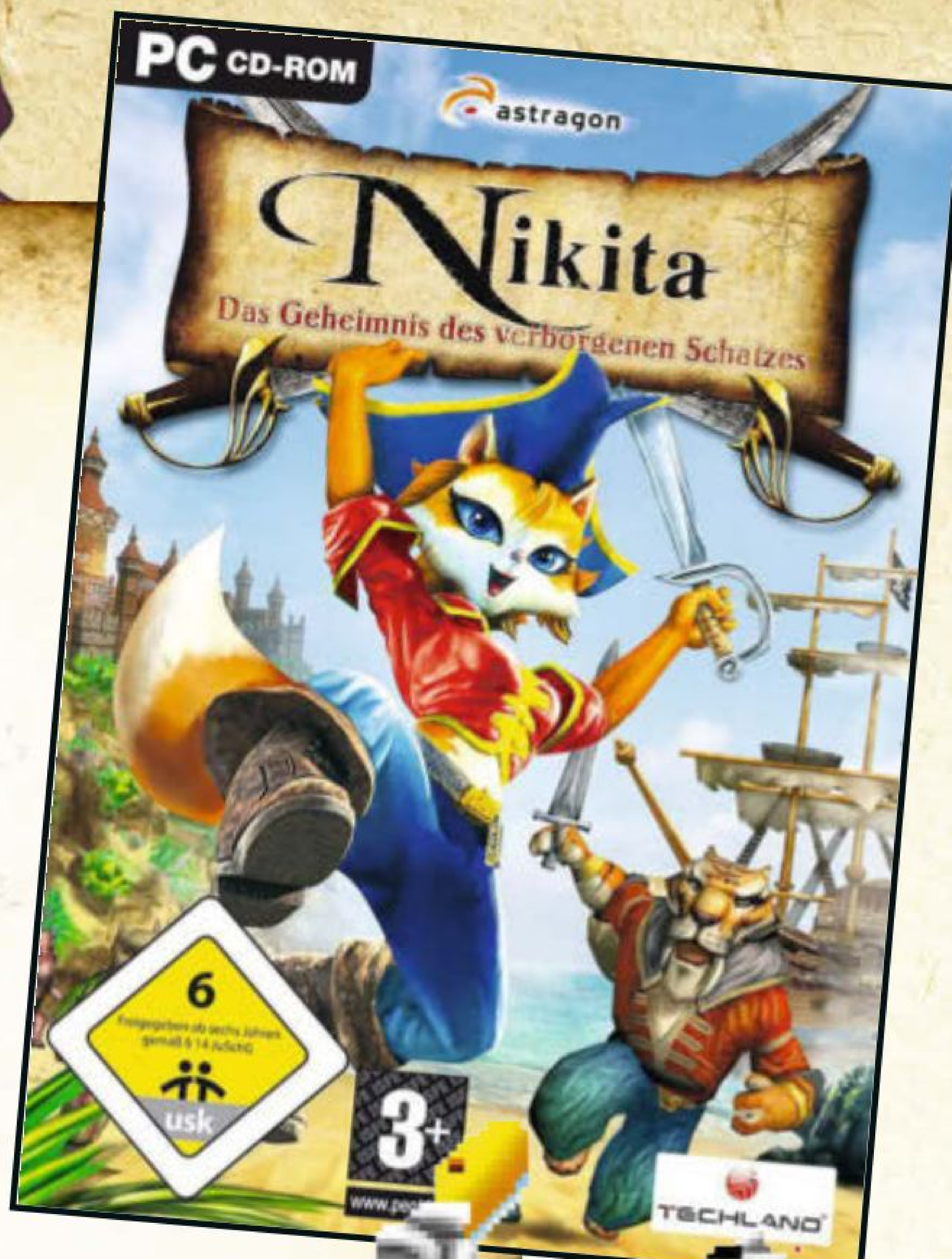


» [PC] Die gestreiften Gegner auf Tiger Island gehören zu den härtesten im ganzen Spiel.



Aus die Maus

Der Nachfolger, der nie erschien.



Am Ende des Spiels hält Claw sein begehrtes Amulett der neun Leben in den Pfoten. Dieses macht ihn unsterblich. Garrett Price sagt dazu: „Ich bin mir nicht sicher, was Claw danach alles angestellt hätte. Vermutlich wäre er noch draufgängerischer geworden als vorher schon."

Für den Nachfolger plante das Team einen 3D-Titel, dazu sollte die LithTech-Engine genutzt werden. „Claws Problem: Er hat ein verfluchtes Artefakt gestohlen, und muss sich nun mit den verschiedenen Teilen seiner Persönlichkeit auseinandersetzen."

Im Nachfolger hätte es also verschiedene Versionen des Katers gegeben. Die 3D-Engine sollte es dem Spieler ermöglichen, je nach Situation in die passende Persönlichkeit zu schlüpfen. „Es gab eine extrem starke Variante, die jedoch kaum Ausdauer hatte. Dann eine Art Schwächling, der aber dafür sehr schlau war und Werkzeuge benutzen konnte. Außerdem wollten wir ein Kätzchen haben, das zwar sehr schnell unterwegs war, dafür aber auch sehr schreckhaft sein sollte."

Doch Monolith fand keinen passenden Publisher, deshalb wurde das Projekt nie verwirklicht. Techland, ein Studio/Publisher aus Polen, soll gerüchteweise Interesse gezeigt haben, vertrieb dann aber Jahre später (2009) lieber das ähnliche *Nikita: Das Geheimnis des verborgenen Schatzes.*

dachten Design, hochwertiger Grafik und natürlich den aufwendigen Zwischensequenzen wiederbelebte. Letztere verbanden die Levels zu einer fesselnden Geschichte. *Claw* hatte einen humorvollen Unterton; an vielen Ecken sitzen beispielsweise heruntergekommene Kater, die für Katzenminze alles tun würden. Witzigerweise dient die berauschende Pflanze tatsächlich als Power-up, unser Held kann dadurch schneller laufen, höher springen und mehr Schaden austeilen.

Chris schwärmt: „Wir waren ein kleines, eingeschworenes Team. Ganz anders als heute, wo die Teams riesig und oft über mehrere Länder verteilt sind." Er lobt Brian dafür, dass er immer neue Features einbaute und das Spiel so perfekt wie möglich machen wollte.

Als Leveldesigner gab Chris für jeden Level einen offensichtlichen Weg vor, erdachte jedoch auch für Hardcore-Spieler eine Reihe schwieriger und komplizierter Routen. Dort befanden sich natürlich die versteckten Items, die einen Highscore garantierten. „Jeder Level benötigte eine Vielzahl an Gegenständen und Spielfiguren. Wir steckten eine Menge Zeit in das Spiel, deshalb wollten wir, dass die Spieler möglichst viel Unterhaltung bekommen, wenn sie selbst viel Zeit investierten."



„Wir waren ein kleines, eingeschworenes Team."

Chris Hewett



Captain Red Tail

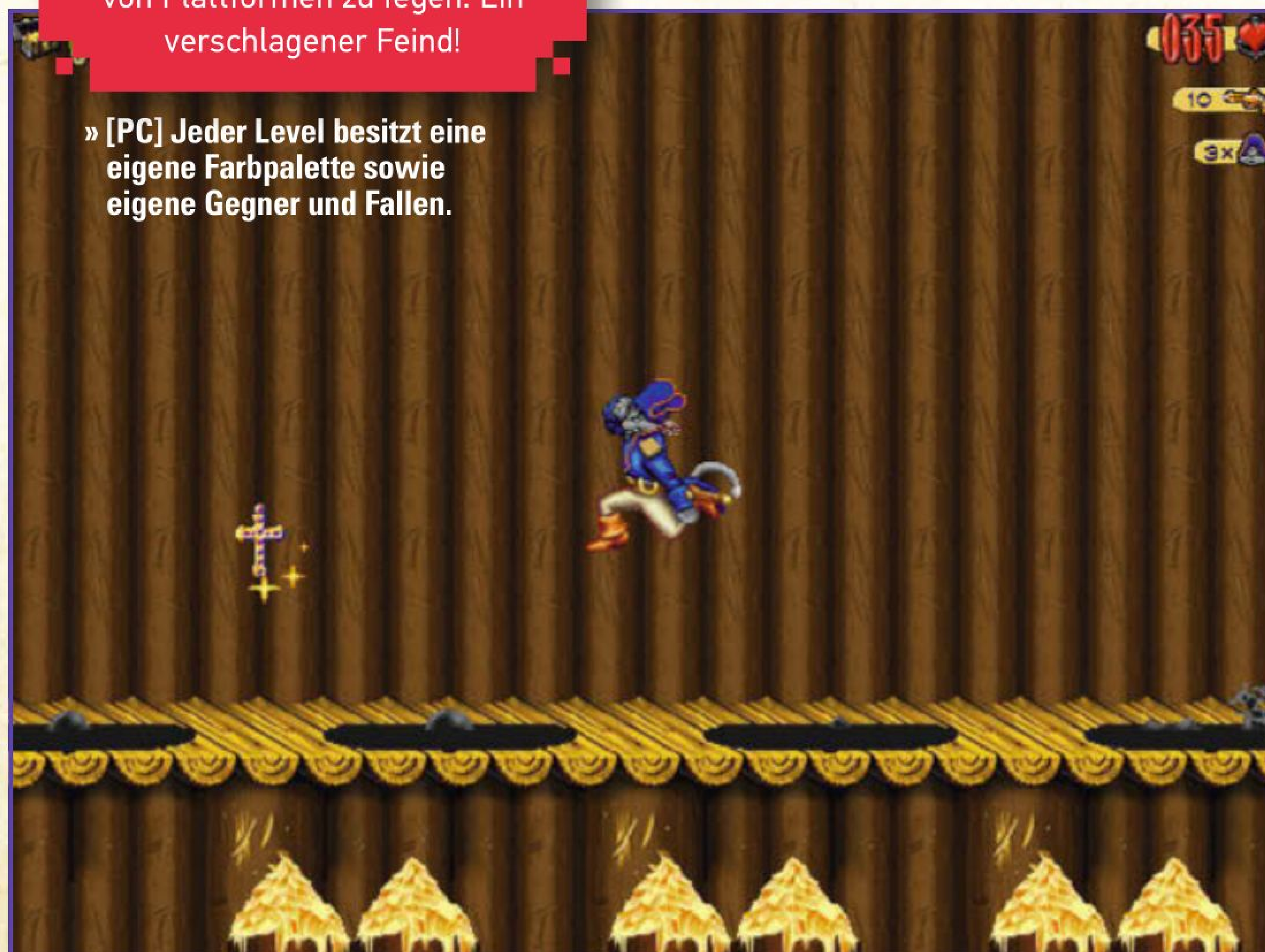
Der einäugige Löwe ist Claws größter Feind. Dank seiner zwei Juwelen besitzt er übernatürliche Kräfte. Er wirft nicht nur mit Dolchen, sondern kann sogar den Wind einsetzen, um Claw von Plattformen zu fegen. Ein verschlagener Feind!

Zur damaligen Zeit schwankte die Leistungsfähigkeit der verbreiteten Grafikkarten sehr. Um die optimale Leistung zu gewährleisten, nutzte das Team nur die 8-Bit-Farbpalette. „Höhere Bitraten, sei es 16-Bit oder sogar 24-Bit, waren damals nicht üblich", erklärt uns Brian. „Geringes RAM war das Hauptproblem. Mit 8-Bit-Grafik konnten wir mehr Daten pro Zeiteinheit an die Grafikkarten schicken."

Dies bedeutete im Umkehrschluss, dass das Spiel nur 256 Farben



» [PC] Nervige Gegner wirft man einfach über Bord.



» [PC] Jeder Level besitzt eine eigene Farbpalette sowie eigene Gegner und Fallen.



» [PC] Dank DirectInput ist die Steuerung sehr genau, ein Fehltritt dennoch tödlich.



Princess Adora

Nach dem Kampf gegen Lord Omar, Captain der Königlichen Tigergarde, trifft Claw auf Prinzessin Adora. Sie verleiht ihm den Titel „Champion aller Katzen" und überreicht ihm das begehrte Amulett.



» [PC] Der Weg nach Tiger Island führt durch bizarre Höhlen.

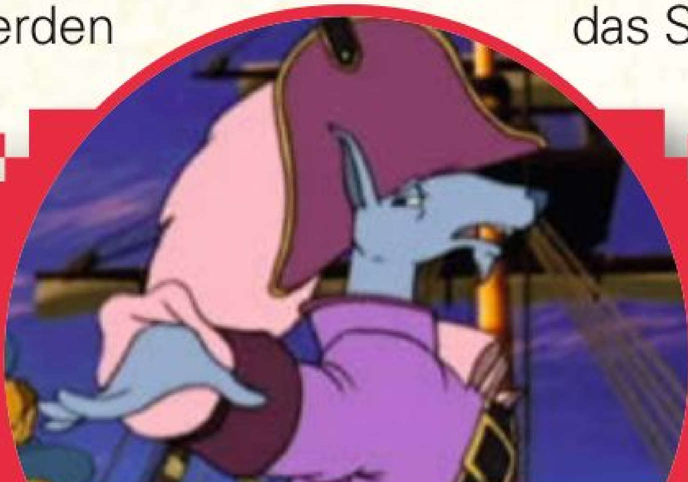
gleichzeitig darstellen konnte. Als Lösung für dieses Problem verpasste Monolith jedem Level eine eigene Farbpalette – ein großer Aufwand, der sich aber auszahlte. Dadurch gelang es, das Spiel mit einer beeindruckenden visuellen Vielfalt zu versehen und gleichzeitig eine optimale Leistung zu erzielen.

Als Chris bei Monolith anfing, war der Level-Editor von *Claw* noch umständlich zu bedienen und verbuggt. Im Lauf der Zeit wurde er so feingeschliffen, dass er zusammen mit dem Spiel veröffentlicht werden konnte. Das ermöglichte es den Spielern, ihre eigenen Levels zu entwerfen und online zu veröffentlichen.

Brian engagierte sich neben seiner normalen Arbeit sehr für die Community. Jeder eingesandte Brief wurde von ihm beantwortet, außerdem machte er es sich zum Ziel, dem Spiel eine Mehrspielerkomponente zu verpassen. Bis zu 64 Spieler gleichzeitig konnten sich durch die Levels jagen. „Das war nur durch Microsofts DirectPlay möglich", erklärt er uns. „Wir wollten die größtmögliche Anzahl an Spielern schaffen. Damals waren Latenz und Networking natürlich nicht das, was wir heute gewohnt sind. Es war ein verrücktes Unterfangen, wir hatten ja nicht einmal 64 Mitarbeiter in der Firma, als wir das getestet haben."

Damals vom Geist des Perfektionismus getrieben, muss Brian heute gestehen, dass das Spiel „viel zu groß, viel zu ehrgeizig war und viel länger gedauert hat, als wir es jemals erwartet hatten". Als das Entwicklerteam einen Vertrag mit Creative Labs abschloss, das die Leistung ihres neuen DVD-Laufwerks demonstrieren wollte, gab es plötzlich einen Tempowechsel.

Nach zweieinhalb Jahren Entwicklungszeit kam das Spiel endlich in die Läden. Die Kritiker lobten es als einen der besten Seitwärts-Scroller aller Zeiten. Der einzige wiederkehrende Kritikpunkt war, dass das Spiel zu schwer war – was das Team aber mit einem Patch korrigierte.



Le Rauxe

Der französische Hund ist Teil der „Cocker-Spanier" und derjenige, der Claw zu Beginn des Spiels gefangen nimmt. Er ist einer der leichtesten Bosse und tritt Claw im Schwertkampf gegenüber.



» [PC] Die magische Kralle ist Claws mächtigste Waffe.

Als weitaus problematischer erwies sich das späte Erscheinen aufgrund der langen Entwicklungszeit. Inzwischen war 3D-Gaming das Nonplusultra, und wohl deswegen wurde *Claw* kein kommerzieller Erfolg – sondern mehr ein Publikumsliebling für eine eingeschworene (und bis heute existente) Fanszene.

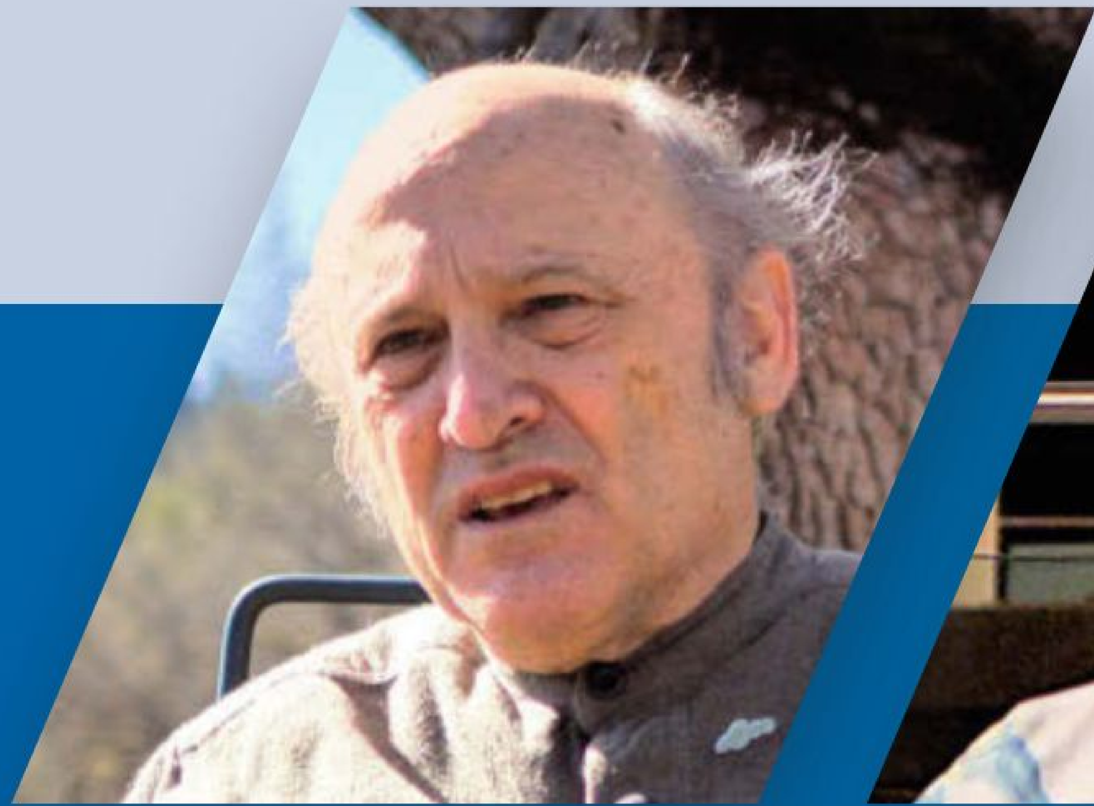
„Am Ende hatten wir über 40 Leute, die an *Claw* gearbeitet haben. Wir hatten handgezeichnete Grafiken und von Hand gefertigte Animationen; sogar ein Fachmann für klassische Cel-Animation war im Team. Doch das Team war überdimensioniert, wir haben uns in Details verrannt", beschreibt Brian die Problematik.

Der Großteil dieses „überdimensionierten" Teams bestand allerdings aus cleveren Entwicklern. Ihre Arbeit schuf für Monolith eine beeindruckende technologische Grundlage und eine Fan-Basis, die eine gute Grundlage für die Zukunft darstellten. Das erkannte auch Warner Bros., die das Studio 2004 aufkauften und zu einem Triple-A-Studio ausbauten.

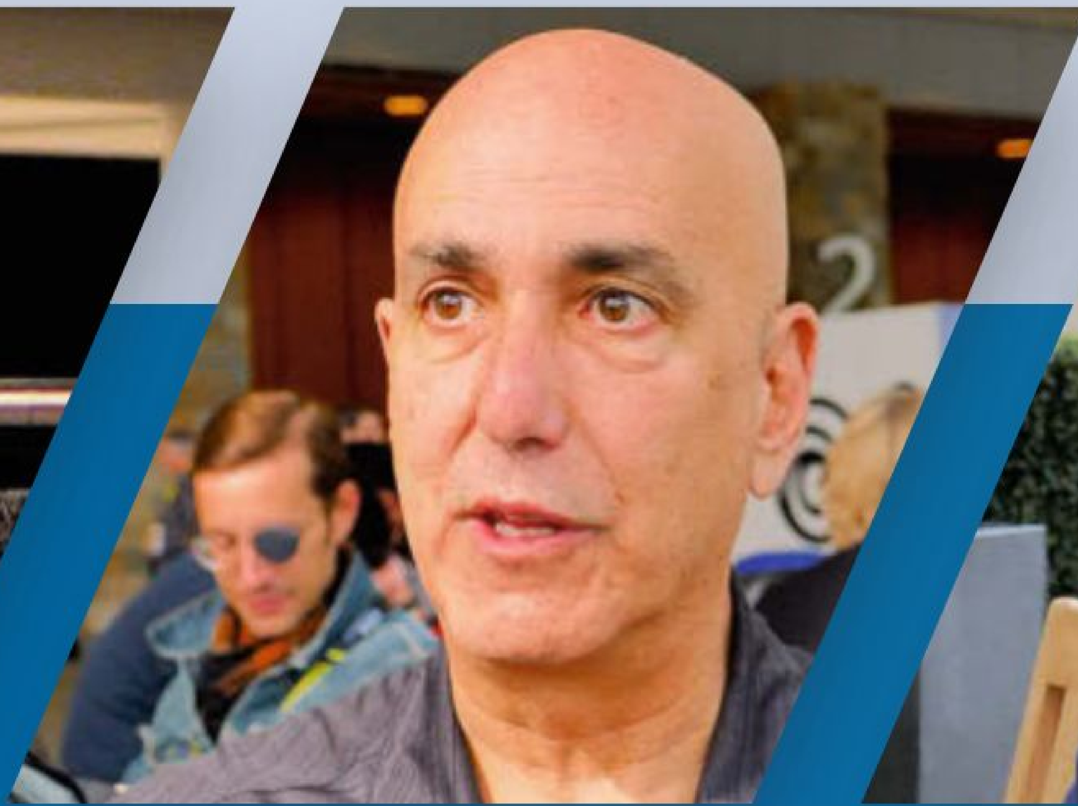
Rückblickend fasst Brian seine Erfahrung so zusammen: „Wir haben die Grundlagen unseres Erfolgs mit eigener Hand geschaffen. Darauf waren wir immer sehr stolz." *



» [PC] Jeder Level endet ganz traditionell mit einem Bosskampf.


Chris Crawford


Gordon Walton


Noah Falstein


Julian Eggebrecht

Roland Austinat


Steve Meretzky


Simon Carless


Louis Castle






Warren Spector

Bob Bates



Die Geschichte der GDC

EXKLUSIVE DOKU

GAMERS GLOBAL

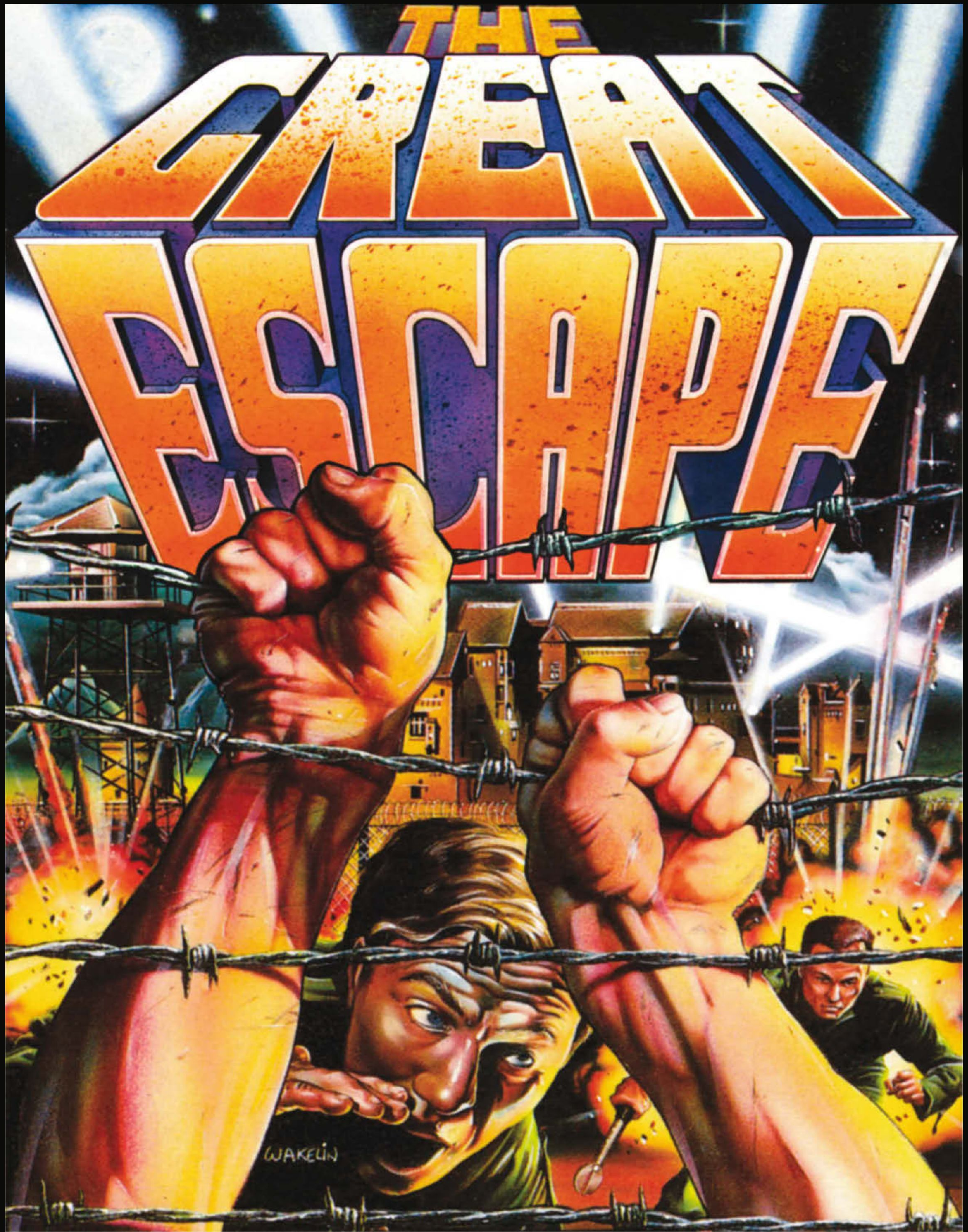
UNABHÄNGIG. MEINUNGSSTARK

Chris Crawford schuf ein Entwickler-Treffen, das bald Tausende anzog. Dann warfen ihn seine Freunde aus dem Vorstand.

Jörg Langer reiste nach San José, Oregon und San Francisco, um mit vielen Zeitzeugen zu sprechen.

Kostenlose 66-Minuten-Doku:

www.gamersglobal.de/gdc


THE
GREAT
ESCAPE
WAKELIN

Von alten Kriegsfilmen inspiriert, entwickelte John Heap ein Ausbruchs-Adventure und andere Iso-Spiele. Für *Retro Gamer* spricht er über *The Great Escape*, *Where Time Stood Still* und *Wreckers*.



Nach dem Bankrott von Imagine Software im Sommer 1984 gründeten ein paar der Entwickler Denton Designs und produzierten Titel wie *Frankie Goes to Hollywood* und *Shadowfire*. Letzteres war das erste Spiel, an dem der Designer und Programmierer John Heap nach seinem Firmeneinstieg arbeitete. Als es im Frühjahr 1986 veröffentlicht wurde, waren allerdings die meisten Gründungsmitglieder aus dem Studio ausgeschieden und die Mitarbeiter hatten daher freie Hand für die kommenden Projekte. Wie John sich erinnert, blieben er und vier Kollegen bei Denton. In dieser Zeit entstand das Design für *The Great Escape*.

Der ursprünglichen Idee nach sollte es ein 2D-Titel mit einem Ausbruchsszenario sein, jedoch brachte ein Mitarbeiter von Mirrorsoft die Idee auf, dass das Konzept in 3D besser funktioniere. Diese Idee gefiel auch John, der das Design bereits einigen Publishern präsentiert hatte.

Auch wenn sein erstes Spiel feste Perspektiven hatte, war sein erster Kontakt mit isometrischen Adventures weitaus prägender auf das aktuelle Design. „Ich spielte mit 3D-Anzeigefenstern für *Enigma Force* herum und war ziemlich zufrieden, als *Knight Lore* erschien. Ich dachte mir nur ‚Verdammt!', weil ich so weit zurücklag, aber nun wusste, dass es möglich war. Bei *Ant Attack* habe ich die Winkel mit einem Lineal auf dem Fernseher ausgemessen, weil ich sie nicht kannte", erinnert sich John.

Durch die Erfahrung mit isometrischer Projektion überdachte John sein letztes Projekt noch einmal in 3D, die Kriegsgefangenen-Thematik und der Arbeitstitel *Stalag-13* blieben aber, bis ein Publisher gefunden war. John führt aus: „Es war wie alte Schwarz-Weiß-Kriegsfilme, nicht wie *Gesprengte Ketten* [der deutsche Titel von *The Great Escape*, Anm. der Redaktion], es besaß keine Lizenz und hatte bis auf die Ausbruchsthematik auch sonst nichts mit dem Film zu tun. Ocean Software fand den Namen einfach gut."

Johns Konzept bildete sogar einen ziemlichen Kontrast zu dem 60er-Jahre-Streifen, alleine durch den anonymen ▶



» [ZX Spectrum] Items in Rohren zu verstecken war wichtig in *The Great Escape*.



» [Schneider CPC] Der Suchscheinwerfer erinnert an alte Kriegsschinken.



» John Heap ist heute Senior Software Engineer an der Bioinformatik-Fakultät der Universität von Liverpool.

» Weil *The Great Escape* regelbasiert war, gab es mehrere Fluchtwege, manche waren mir vermutlich gar nicht bewusst. « JOHN HEAP

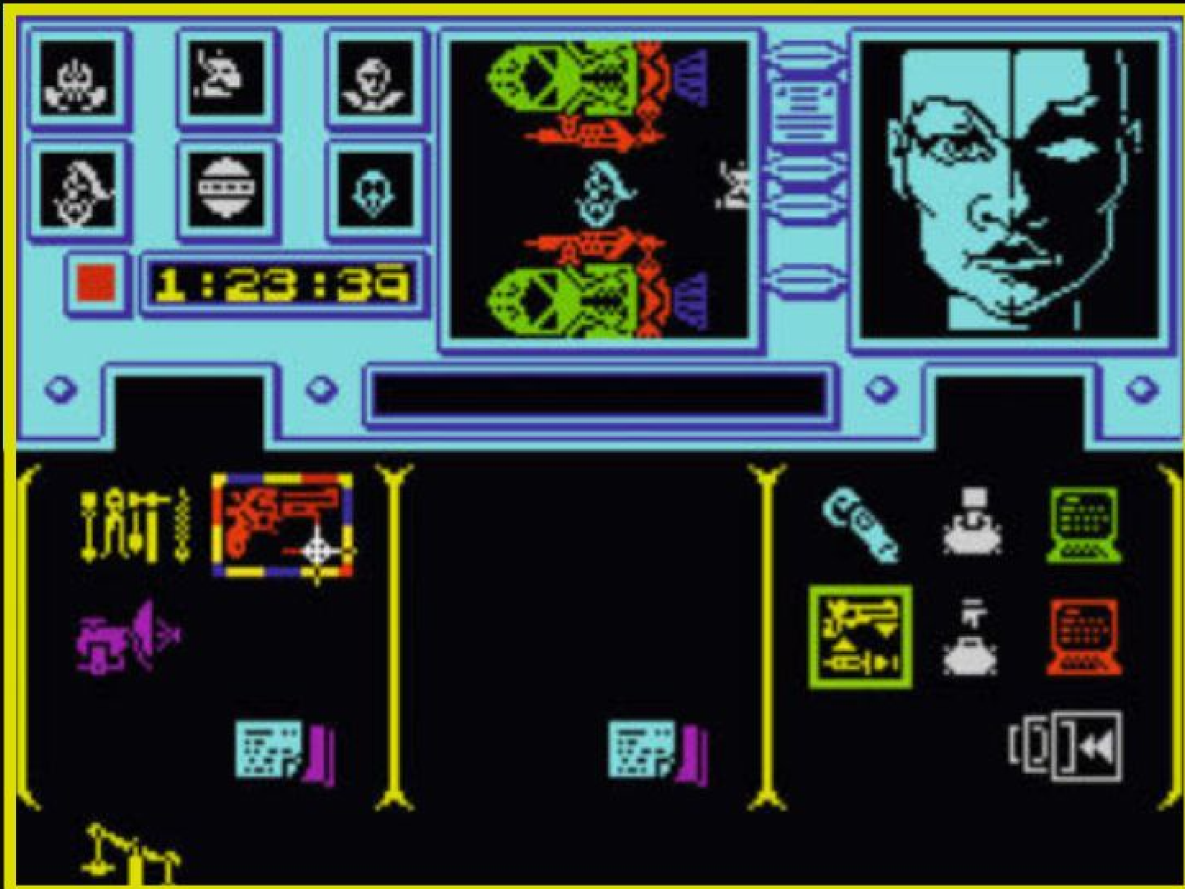


» [PC] In *The Great Escape* geht ihr einer täglichen Routine nach.

The Great Escape artwork © Bob Wakelin Drucke von *The Great Escape* und Bobs anderen Arbeiten könnt ihr hier bestellen: *www.etsy.com/uk/shop/bobwakelinartwork*



» In *Shadowfire* hast du alle Charaktere auf einmal kontrolliert, in *Where Time Stood Still* hast du sie eher geführt. « JOHN HEAP



» [ZX Spectrum] Das Inventar von *Where Time Stood Stills* ist von *Shadowfire* inspiriert.



» [ZX Spectrum] *The Great Escape* baute auf der Grafik von *Enigma Force* auf.

▶ Protagonisten anstelle eines überlebensgroßen Helden. Er hatte keinen Namen oder Rang und war identisch mit seinen Mitgefangenen. „Das unterstrich für mich, dass du einen Insassen spielst. Daher programmierte ich alle Häftlinge ziemlich ähnlich, so dass sie sich alle gleich bewegten".

Das Konzept stach außerdem dadurch heraus, dass die Moral der Spielfigur durch eine Flagge und nicht mit dem üblichen Balken angezeigt wurde. Sie stieg und sank, und sie war außerdem eine Methode, um den Bildschirm zu füllen, da das Spielebild allein zu klein war. Dieser Charakterwert hat laut John auch einen hohen Stellenwert: „Moral war wichtig, denn wenn du keine hast, dann wirst du nicht versuchen auszubrechen."

Eine weitere Besonderheit waren die Animationen des Charakters, wenn der Spieler keine Taste betätigte. Dann ging der Häftling nämlich seiner täglichen Gefangenenroutine nach, laut John eine Methode, um Einsteigern das Prinzip näherzubringen. „Wenn sie den Appell verpassten, war das ein Problem, also mussten sie wissen, wo er stattfand. Ich fand auch nett, dass der Ausbruch aus dem Gefängnis und der Norm zu einem solchen Willensakt wurde."

Weitere Mechaniken kamen bereits in Johns früheren Spielen vor, wie die Beschlagnahmung von Gegenständen. „In *Shadowfire* haben erschossene Gegner Items auf den Boden fallen lassen, und so konntest du sie bekommen. Die Mechanik von *The Great Escape* war eine Erweiterung, das Verstecken von Objekten war einfach eine Weiterentwicklung dieser Idee. Ich wollte eine Sache machen und überlegte, was ich noch mit ihr anstellen konnte", erinnert sich John.

Jedoch waren nicht alle Features von *The Great Escape* Evolutionen. Manche waren auch Innovationen, etwa die Möglichkeit, einzigartige Ausbruchspläne zu erstellen, indem man sich für die Lösung bestimmter Herausforderungen mit den jeweiligen Items entschied. Zu diesem Zweck hatte John die Umgebung in einer regelbasierten Weise erstellt, nichts geschah ohne Grund und die Spieler müssten einen Ausweg finden. „Zu dieser Zeit haben die Leute es geliebt, Karten zu zeichnen und zu erkunden, und weil *The Great Escape* regelbasiert war, gab es mehrere Fluchtwege, manche waren mir vermutlich gar nicht bewusst."

Durch die Besonderheiten verkaufte sich Johns Isometrie-Debüt flott und der



» [ZX Spectrum] Die Rätsel in *Where Time Stood Still* haben mehre Stufen.



» [Atari ST] Die Menüs von *Where Time Stood Still* erinnern an frühere Denton-Spiele.





Publisher wollte mehr. Bei einem Treffen mit Ocean-Gründer David Ward verlautbarte dieser, er werde alles veröffentlichen, auf das John Lust hatte. Ein solcher Freifahrschein ist selten im Spiele-Business. John freute sich: „Ich wollte etwas auf dem Spectrum 128 machen und David sagte, klar, ich solle ihm ein Design liefern. Ich drehte komplett durch! An meinen Wänden hingegen mehrere Seiten A3-Millimeterpapier und ich zeichnete eine riesige Welt."

Anstelle einer Fortsetzung zu *The Great Escape* erdachte John einen Titel in einem verborgenen Land voller Dinosaurier. Mit der neuen Umgebung kamen auch neue Gegebenheiten: *Where Time Stood Still* hatte auch höher gelegene Ebenen, außerdem war die Welt deutlich offener. „Mich haben Abenteuergeschichten und tollkühne Heldentaten immer interessiert, daher kam ich wohl auf die Thematik. Die Geschichte mit dem abstürzenden Flugzeug und der darauffolgenden Flucht war ein Klischee, für ein Spiel aber in Ordnung."

Die Prämisse war nicht nur wenig originell, sie erinnerte auch stark an den 70er-Jahre-Kultfilm *Caprona – Das vergessene Land*, der im Original *The Land that Time Forgot* hieß. Der sehr ähnliche Name wurde von David Ward ausgewählt, John und sein Team nannten das Konzept hingegen *Tibet*. „Der Film war eine Inspirationsquelle, wir hatten aber keine Lizenz. Ocean nutzte viele Lizenzen, bei Dentons Produkten war das aber anders."

Der Survival-Horror-Flucht-Aspekt des Spiels wurde jedoch von Johns Prä-Denton-Werken beeinflusst. „In *Alien* gab es etwas Ähnliches, du musstest entkommen und dann doch nochmal zurück, um die Katze zu retten. *Where Time Stood Still* war daran angelehnt, aber das Ziel war eher, als Team zu agieren und zu versuchen, jeden zu retten", erklärt John.

Wie auch in *Alien* galt es eine Gruppe von Charakteren zu verwalten, und im Gegensatz zu *The Great Escape* hatten sie alle eine eigene Persönlichkeit und Optik. Das war dem größeren Speicher des Spectrum 128 zu verdanken, unterschiedliche Sprites stellten kein Problem dar. John konnte deshalb die Figuren etwas realistischer zeichnen. „Die Leute spielten diese Titel eine lange Zeit und sollten sich mit den Charakteren identifizieren, sonst wäre es ihnen ja egal, wenn sie sterben."

Das Moralsystem von *The Great Escape* erweiterte John durch die Survival-Mechaniken. Um einen Skill zur Lösung einer Aufgabe zu verwenden, musste die Figur satt, glücklich und motiviert sein. John gibt uns ein Beispiel: „Damit ihr den Fluss überqueren konntet, musste Gloria ihre Puderdose fallen lassen, und Dirk, ihr Ehemann, konnte mit den Eingeborenen sprechen. Durch aufpoppende Nachrichten teilten die Charaktere euch mit, wenn sie hungrig und so weiter waren. Manchmal liefen sie auch davon."

Damit die Charaktere nicht im Entenmarsch hinter dem Spieler herliefen, nutzte John die Erfahrungen mit seinen ersten drei Spielen. Allerdings hob sich *Where Time Stood Still* von *Alien*, *Shadowfire* und *Enigma Force* ab: „In *Shadowfire* hast du alle Charaktere auf einmal kontrolliert, ▶



» **[ZX Spectrum] Das Charaktermanagement basiert auf John Heaps *Alien*.**

ENTWICKLUNGSSTUFEN:

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

Vom anonymen Gefangenen über einen Heldentrupp bis hin zur Raumschiffbesatzung.

THE GREAT ESCAPE

■ Er hat keinen Namen oder Rang, dafür zu Beginn viel Mut. Wenn die Spielerfigur aber außerhalb ihrer Grenzen oder im Besitz verbotener Objekte erwischt wird, sinkt die Moral rapide. Die Zuversicht erhöht sich durch gefundene Items wieder.



WHERE TIME STOOD STILL

■ Wenn ihr eure Charaktere nicht motiviert, hauen sie ab und sind des Todes. Haben sie nichts zu essen, zu trinken oder sind sie nicht ausgeruht, sterben sie. Dadurch werden Nahrungssuche und Ruhepausen ebenso wichtig wie das Bewältigen der Puzzles.



WRECKERS

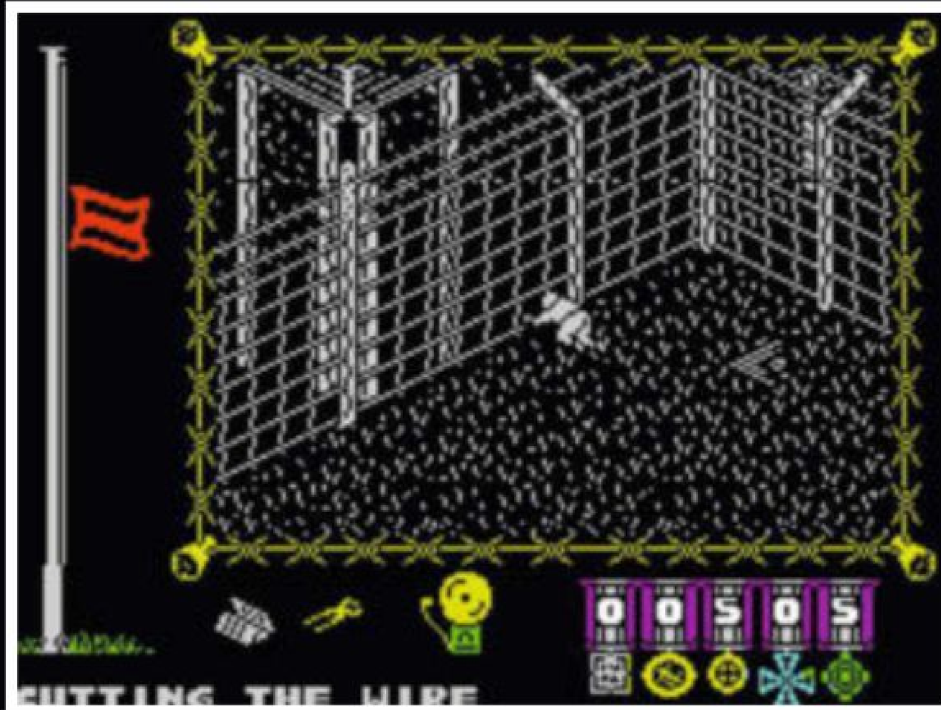
■ Drei Mann besetzen die Raumstation, aber nur einer kann im künstlichen Koma sein, um bei Erschöpfung oder nach Verletzungen zu regenerieren. Auch die Droiden müssen zu Aufladestationen oder einer Reparatureinheit, wenn sie beschädigt sind.



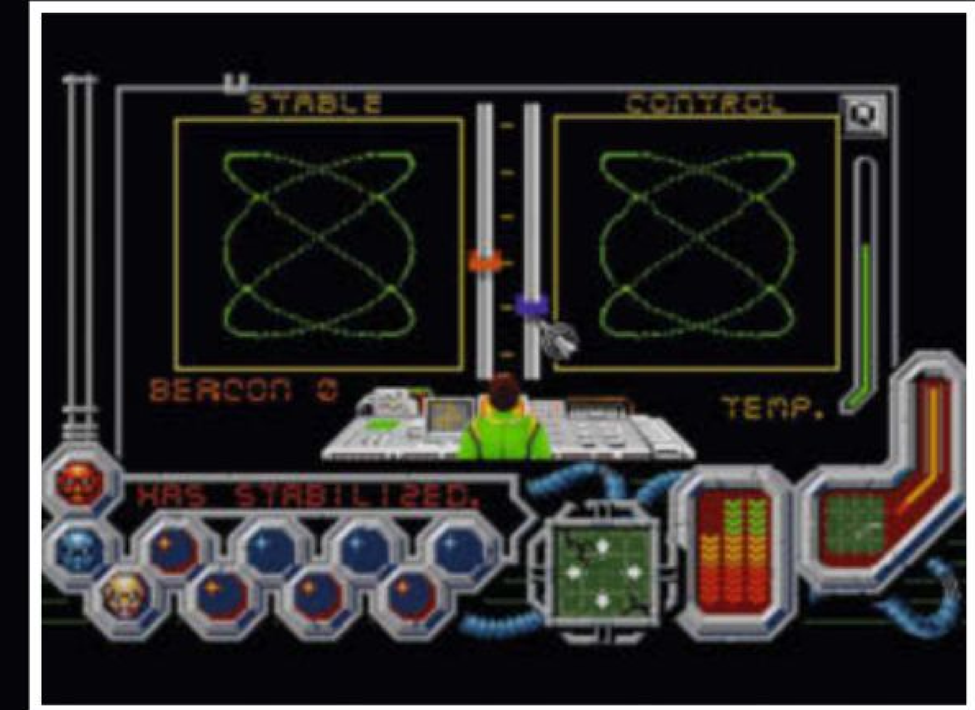
ENTWICKLUNGSSTUFEN:

MULTIPLE CHOICE

Wie die Fluchtplanung zu hektischem Multitasking führt.







THE GREAT ESCAPE

1 Auch wenn das Gefangenenlager keine richtige Open World ist, führen viele Wege zum Ziel. Ihr könnt beispielsweise Türen mit ihrem Schlüssel oder aber mit Dietrichen öffnen. Unter Zäunen grabt ihr euch entweder durch oder ihr zwickt sie mit einem Drahtschneider auf.

WHERE TIME STOOD STILL

2 Wie in *The Great Escape* habt ihr viele Möglichkeiten, die Spielwelt ist aber bedeutend größer. Ihr müsst also eure Route planen und für die Hindernisse und Gefahren die richtigen Items finden. Zudem müsst ihr überlegen, welcher Charakter welches Objekt bekommt.

WRECKERS

3 In *Wreckers* müsst ihr keine Routen finden, stattdessen bekommt ihr zahlreiche Herausforderungen vorgesetzt. Ihr müsst die Schiffssysteme flotthalten; überhitzen riesige „Glühbirnen", fliegt das Schiff in die Luft. Außerdem müsst ihr euch die Aliens auf vielerlei Art vom Leib halten.



» [Atari ST] In den häufigen Kämpfen von *Wreckers* setzt ihr Waffen ein.



» [Amiga] Die Droiden lenkt ihr nicht direkt.

▶ in *Where Time Stood Still* hast du sie eher nach dem Touristenführer-Prinzip gesteuert: Wenn du von einem zu anderem gewechselt hast, hat der Rest versucht, dir zu folgen und Schritt zu halten."

Die menübasierte Objektverwaltung von *Shadowfire* wurde im Wesentlichen übernommen. Während man dort zum Aufheben noch auf ein Objekt und dann aufs Inventar klicken musste, um es aufzuheben, hat *Where Time Stood Still* diese Mechanik laut John zwar weiterentwickelt, aber er sagt auch: „Allerdings geschah das in Fenstern, denn es war ja kein Spiel, das nur in Menüs stattfand. Dadurch wurde es komplizierter zu bedienen, und es war wohl im Rückblick nicht die beste Wahl."

Ihre großen Ambitionen bescherten dem Entwickler einige Probleme. Als Beispiel führt John den Besuch des ersten Pygmäen-Dorfs an. „Wenn man ihnen Glorias Puderdose gab, bekam man dafür ein Stück Fleisch, das später an eine Kreatur verfüttern werden musste. Das war das Szenario, und es musste beim Betreten des Dorfes getriggert werden. Ich musste so einige dieser Skripts schreiben, und das dauerte einfach lange."

Durch die gestiegene Komplexität erschien Johns zweites isometrisches Adventure erst fast zwei Jahre nach *The Great*





» [PC] In *Wreckers* ist euer Ziel, den Rang „Air Marshal" zu erreichen.

» Das Raumschiff war eine geschlossene Umgebung. Du musstest ihm auch nicht entkommen, sondern das Schiff vor der Zerstörung bewahren. « JOHN HEAP

Escape. Trotz guter Wertungen verkaufte es sich nicht sonderlich gut. Johns Antwort darauf war das geradlinigere Design von *Wreckers*, das ursprünglich ein anderer Entwickler programmieren hätte sollen. „Im Gegensatz zur offenen Welt von *Where Time Stood Still* war das Raumschiff von *Wreckers* eine geschlossene Umgebung. Du musstest ihm auch nicht entkommen, sondern das Schiff vor der Zerstörung bewahren."

Ein weiterer Unterschied von *Wreckers* zu den zwei Quasi-Vorgängern war der Fokus auf Krisenmanagement und Echtzeit anstatt auf hindernisbasierte Herausforderungen. „Das Design war simpler, es gab aber trotzdem viel zu tun und ich musste mit vielen Funktionen jonglieren."

Natürlich wurde *Wreckers* von den isometrischen Vorgängern beeinflusst, so baute das Ressourcenmanagement auf den Skills von *Where Time Stood Still* auf. „Man spielte drei Menschen und steuerte auf einer Karte Droiden. Zunächst ebenfalls drei, später konnte man mehr bauen. Wenn die Menschen krank wurden, hat man sie in ein künstliches Koma versetzt, wodurch sie sich regenerierten. Die Droiden dienten dazu, die Aliens abzuwehren."

Allerdings war nun nicht mehr jeder Charakter direkt steuerbar. Die Roboter konnten zwar manuell eingesetzt werden, agierten aber autonom. John entschied sich zu diesem indirekteren System, weil ihm bei *Enigma Force* der Strategiepart zu sehr verwässert erschien: „Durch die direkte Steuerung konnten die Spieler einfach herumrennen und alles abknallen, bis sie alles entdeckt hatten."

Wie auch *Where Time Stood Still* war *Wreckers* nach etwa zwei Jahren fertig. In den Kritiken kam es gut weg, der Designer selbst war jedoch nicht ganz zufrieden. John legt den Finger in die Wunde: „Ein Makel war das Schießen: Aus der isometrischen Sicht war es sehr schwer, denn man musste aus ganz bestimmten Winkeln feuern. Es gab auch keine richtigen Objekte, vermutlich weil ich dachte, dass der ‚Nimm dies auf und lass das fallen'-Ansatz überholt war."

Nach seiner Trilogie, die von 1986 bis 1991 ging, hatte John ein viertes isometrisches Adventure geplant: *New Moon*, das bei Infogrames hätte erscheinen sollen. „Es wäre ein Strategiespiel mit politischen Intrigen geworden. Der Spieler hätte als Videojournalist mit NPCs diskutiert und sie zu überzeugen versucht. Wir planten Stadtlandschaften, in denen du dich bewegen konntest. Aber wir rechneten unsere Chancen aus und kamen zu dem Schluss, dass es nicht funktionieren würde. Die Zeit von isometrischen Adventures war einfach vorbei."





» [Amiga] Gefallene Crewmitglieder verschmelzen in *Wreckers* mit Aliens zu Hybriden.

ENTWICKLUNGSSTUFEN:

PLANUNG

Wie aus Nachdenken taktisches Vorgehen wird.

THE GREAT ESCAPE



■ Da euer Held alle Items in der Tasche verliert, wenn ihr mit ihnen erwischt werdet, müsst ihr sie gut verstecken. Auch die Patrouillenrouten der Wachen solltet ihr lernen, damit ihr ihnen aus dem Weg gehen könnt und nicht festgenommen werdet.

WHERE TIME STOOD STILL



■ Ihr müsst keine Items verstecken, aber vorausschauend planen. Wegen ihrer einzigartigen Skills müssen alle Charaktere überleben, zukünftige Aufgaben können sonst schwer werden. Gebt aufs Essen acht, denn gesunde Helden futtern einfach weiter!

WRECKERS



■ Planung verbindet viele Mechaniken des Spiels. Die Crew hat zunächst niedrige Ränge, steigt durch ihre Leistungen aber auf. Dadurch könnt ihr bessere Droiden mit neuen Skills bauen, was aber länger dauert. Ihr müsst also stets überlegen, was ihr in der nahen Zukunft braucht.

MAKING OF

TIME CRISIS

EINE TERRORISTENGRUPPE UNTER FÜHRUNG EINES ENTTHRONTEN ADLIGEN HAT DIE TOCHTER DES PRÄSIDENTEN VERSCHLEPPT. ES GIBT NUR EINE RETTUNG – EUCH! WIR GEHEN IN DECKUNG UND WERFEN EINEN BLICK AUF NAMCOS LIGHTGUN-KLASSIKER.

Ganz selten kommt es vor, dass ein Spiel einer Idee folgt, die so simpel und doch so bahnbrechend ist, dass man sich fragt, warum vorher noch niemand darauf gekommen ist. *Time Crisis* ist eines davon. Der Titel ist das Produkt eines beispiellosen Konkurrenzkampfs zwischen Namco und Sega in den 90er Jahren. Beide Konzerne gönnten sich keinerlei technischen Vorsprung. Im Jahr 1994 hatte Sega *Virtua Cop* auf den Markt gebracht, einen Lightgun-Titel mit Polygongrafik, worauf Namco unvermeidlich reagieren musste. Die Antwort war *Time Crisis*, das nicht nur eine Lightgun bot, sondern auch ein Fußpedal.

Ihr spielt den Geheimagenten Richard Miller, Spitzname „Ein-Mann-Armee“, der für die VSSE arbeitet. Diese Agentur hat Berichte über einen Zwischenfall in Sercia erhalten, einer Republik, die immer noch unter den Folgen jahrelanger Diktatur leidet. Rachel MacPherson, die Tochter des neu gewählten Präsidenten, wurde von Sherudo Garo entführt, dem letzten überlebenden Mitglied der zuvor herrschenden Clans. Sherudo verlangt die Wiedereinführung des imperialen Systems bis zum Sonnenuntergang und droht mit dem Tod der Präsidententochter. Ihre Rettung, also der Sturm auf die Festung, in der sie gefangen gehalten wird, obliegt euch ganz allein.





» [Automat] Der Weg in die Festung führt euch durch den stark bewachten U-Boot-Hafen.



» [Automat] Für das Empfangskomitee solltet ihr ein paar Kugeln aufgespart haben.



» [Automat] Dieser Soldat erwischt statt Richards Kopf zum Glück nur den Spiegel.

Wie bei den meisten Lightgun-Titeln besteht das überschaubare Spielprinzip darin, die Gegner abzuschießen, bevor sie euch erwischen. Praktischerweise tragen eure Widersacher farbige Uniformen, an denen ihr von Blau über Braun bis hin zu Rot ihre Gefährlichkeit und Treffsicherheit erkennen könnt. Außerdem gibt es noch grün sowie orangefarben gekleidete Soldaten, die mit explosiven Granaten oder Raketenwerfern hantieren, solche mit Schutzschild und Assassinen mit Klauenwaffen. Wenn ihr weit genug kommt, lernt ihr auch noch die imperiale Garde in Weiß kennen, die die gefährlichste Truppe darstellt.

Die bahnbrechende Idee von *Time Crisis* ist allerdings das Fußpedal, mit dem ihr sowohl in Deckung geht als auch nachladet – im Gegensatz zu vielen anderen Lightgun-Shootern, bei denen ihr zu diesem Zweck nach außerhalb des Bildschirms schießen müsst. In Deckung könnt ihr weder getroffen werden noch selbst schießen, was mehrere spielmechanische Implikationen hat. So müsst ihr in einer Szene die Lücke im Kugelhagel eines Maschinengewehrs nutzen, um den Schützen zu erwischen, in einer anderen herabfallenden Objekten ausweichen.

Natürlich haben die Programmierer dennoch einen Weg gefunden, Spannung aufzubauen – denn wenn man einfach ewig in Deckung bleiben und abwarten könnte, würde sich nicht nur der Spielhallenbetreiber ärgern, sondern auch ihr über das langweilige Geschehen. Daher tickt gnadenlos ein Zeitlimit herunter, das nur nach dem kompletten Abräumen aller Gegner einer Szene verlängert wird. Erreicht der Zähler die Null, so endet das Spiel, selbst wenn ihr noch Leben übrig habt.

Time Crisis präsentiert sich im Stil eines Actionstreifens. Kleine Zwischensequenzen zeigen Richard bei verschiedenen genretypischen Aktivitäten – einmal klettert er einen Wolken- ▶



» [Automat] Die Zwischensequenzen bieten filmreife Actionmomente.

BOSS-REIGEN

Wie Ihr die drei tödlichsten Gegner besiegen könnt.



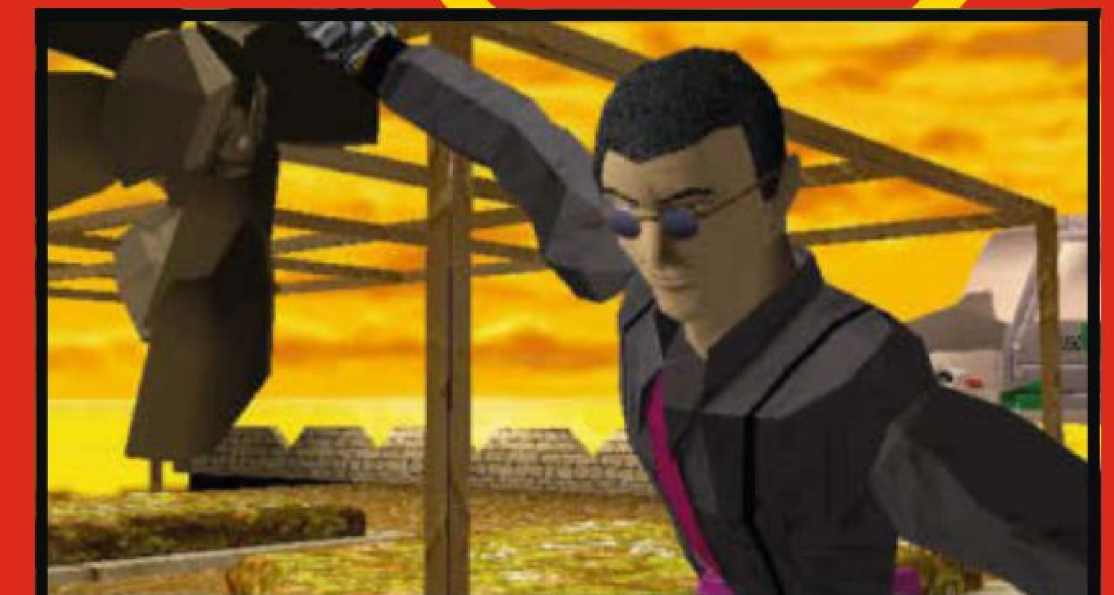
MOZ

Der Anführer der klauenbewehrten Assassinen von Sercia ist recht agil und hüpft fortwährend wie ein Ninja über den Bildschirm. Die ersten paar Treffer zu landen ist gar nicht so schwer, wenn ihr daran denkt, euch zu ducken, sobald er näher kommt, und euch nicht von seinen grauen Kumpanen ablenken lasst. Später springt er dann von links nach rechts über die Säulen.



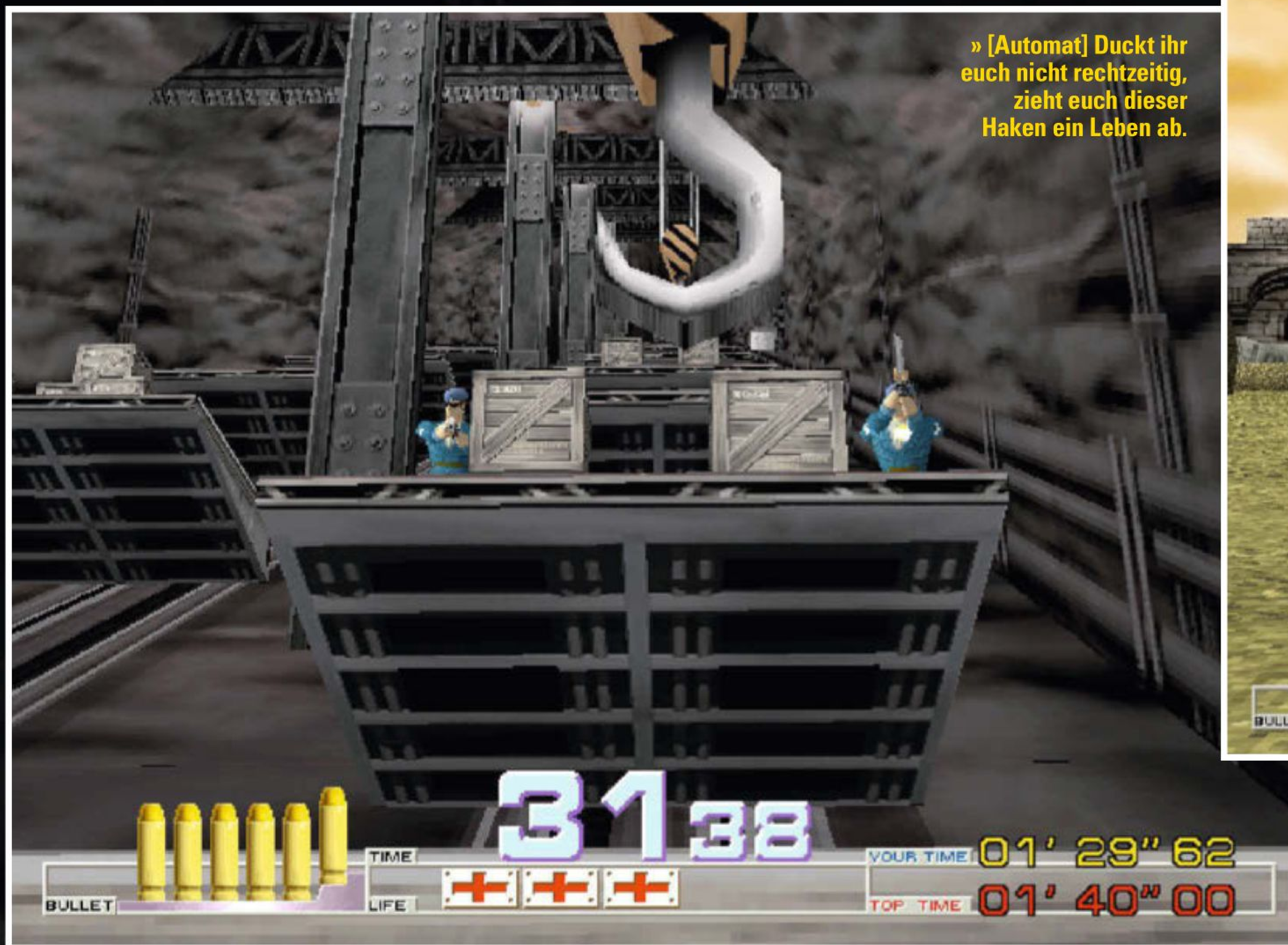
SHERUDO GARO

Der Aristokrat mit den Messern verfügt über tödliche Zielgenauigkeit – nahezu alles, was er in eure Richtung schleudert, trifft auch. Deshalb solltet ihr euch nach jedem Schuss ducken, egal ob ihr getroffen habt oder nicht. Am Ende des Bosskampfes kommt Garo nur noch von links oder von rechts, versucht euch allerdings zu irritieren, indem er um die Ecke lugt.



WILD DOG

Sobald dieser Boss seine Jacke ablegt, wird es ernst. Er umkreist erst den Springbrunnen und startet dann mit ein paar besonders üblen Bösewichten einen koordinierten Angriff. In der Schlussphase des Kampfes ist er hinter einer Wand aus Feuer nur sehr schwer zu erkennen und wirft gerne die eine oder andere Rauchgranate, bevor er in den Nahkampf übergeht.



» [Automat] Duckt ihr euch nicht rechtzeitig, zieht euch dieser Haken ein Leben ab.



» [Automat] Es bleibt nicht mehr viel Zeit für Rachels Rettung.



» [Automat] Vorsicht mit den Ausstellungsstücken! Sonst könnte der Museumswärter ärgerlich werden.

kratzer hinauf, ein andermal nutzt er spektakulär eine Seilrutsche, um den Level zu betreten. Auch in der Egoperspektive stimmt die Dramaturgie, etwa wenn Richard nach oben blickt und ein feindlicher Trupp sich durch einen Kronleuchter krachend herunterstürzt. Oder wenn er vorwärts auf einen Spiegel zuläuft, in dem sich plötzlich von hinten ein Gegner nähert.

Musik und Soundeffekte tragen entscheidend zum Actiongefühl bei, wobei der Soundtrack meistens eine Variation der eingängigen Titelmelodie darstellt. Für die Bosskämpfe, die zwar nicht sehr zahlreich, aber hervorragend inszeniert sind, ertönt eine jeweils eigene Melodie. Die Sprachausgabe der Zwischensequenzen ist herrlich überzeichnet: Während die Feinde auf Richard zustürzen, brüllen auch sie, allerdings nur familienfreundliche Dinge wie „Schnappt ihn!"

All die erstklassige Inszenierung wäre fruchtlos, würde das Spiel keinen Spaß bereiten – doch gerade hier glänzt *Time Crisis*. Ihr fühlt euch jederzeit wie ein echter Actionheld, ob ihr nun allein gegen einen Helikopter antretet, einem auf euch zurasenden Wagen ausweicht oder euch durch einen stockfinsteren Raum kämpft, der nur vom Mündungsfeuer der Waffen erleuchtet wird. Wer ein paar Tricks verinnerlicht, kann für ein gesteigertes Maß an Verwüstung sorgen: So könnt ihr beispielsweise mit explosiv gefüllten Kisten einen ganzen Raum voller Gegner auf einmal ausschalten oder an bestimmten Stellen Balken auf die Widersacher fallen lassen. Bei den Spielhal-

ÜBERLEBENSTAKTIK

Wichtige Tipps für VSSE-Agenten.



GABELSTAPLER DES TODES

Dieser Gabelstapler trägt eine Kiste voller Sprengstoff. Jagt ihr diese hoch, setzt das alle Soldaten außer Gefecht und verschafft euch ein paar Sekunden extra.



AUTO-GEBALLER

Wenn dieser Wagen auf euch zurast, ist der erste Instinkt, auszuweichen. Aber ihr könnt das Auto auch abballern, was Zeit spart.



TRICKKISTE

Noch eine explosive Kiste – links im Bild neben dem Grenadier. Anders als bei der ersten Kiste endet hierdurch die Szene nicht.

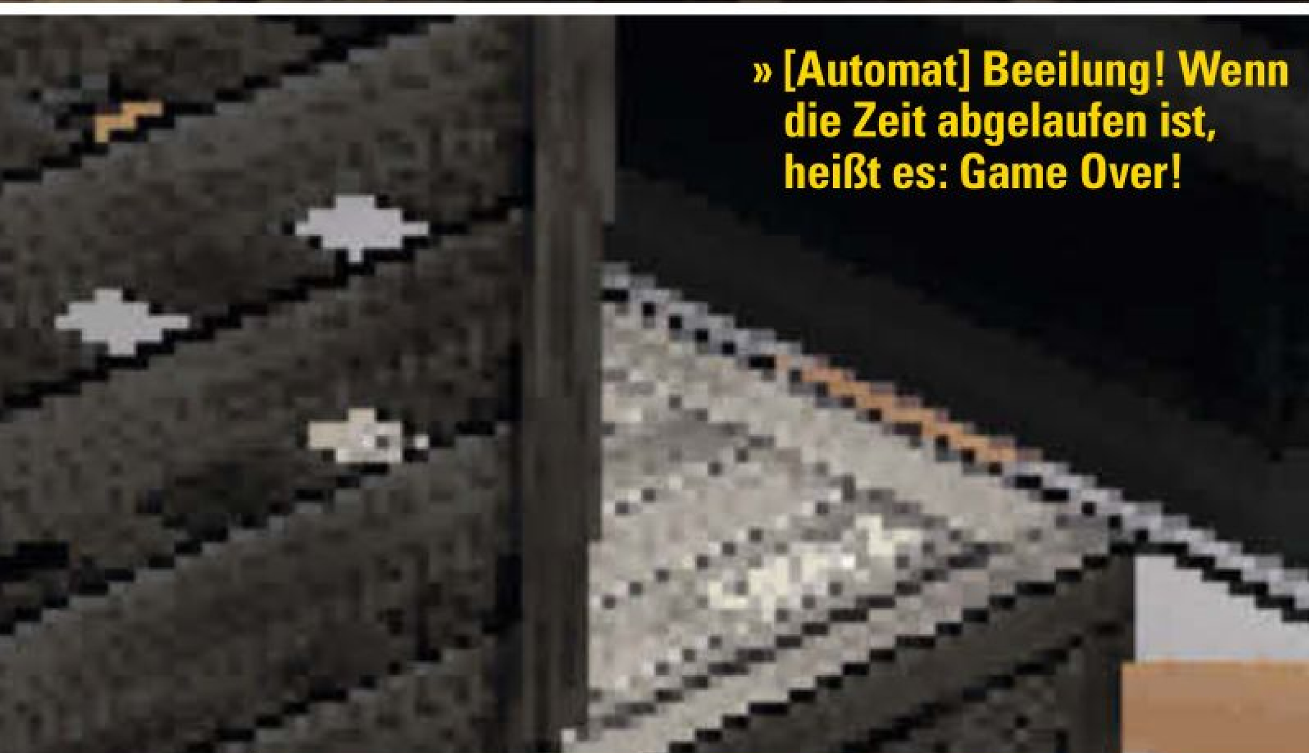




» [Automat] Gegner mit schweren Waffen wie Raketenwerfern tauchen im späteren Spielverlauf immer öfter auf.



» [Automat] Beeilung! Wenn die Zeit abgelaufen ist, heißt es: Game Over!



len-Besuchern, aber auch bei der Presse kam *Time Crisis* hervorragend an.

Die schnell wachsende Popularität des Titels überzeugte Namco zur baldigen Ankündigung einer Umsetzung für die PlayStation, der dann auch ein brandneuer Lightgun-Controller beilag. Eine Fortsetzung erschien 1997, die neue VSSE-Agenten einführte und zwei Spieler gleichzeitig ermöglichte. Der dafür implementierte 3D-Modus zeigte den Spielern das Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven – so konnte einer einen Feind erwischen, den der Partner gar nicht sehen konnte.

Weitere Fortsetzungen und Spin-offs brachten Neuerungen wie wählbare Waffen und ein zweites Fußpedal in die Spielhalle. Auch wenn seit *Time Crisis 5: True Mastermind* von 2015 kein weiterer Teil in den Arcades aufgetaucht ist, sind wir uns ganz sicher, dass die Reihe weitergeführt werden wird. Auch das Original ist heute, trotz der veralteten Grafik, immer noch die eine oder andere eingeworfene Münze wert: Das erstklassige Design und das Spiel mit dem Fußpedal wirken immer noch so fesselnd wie 1995. *



ALLES GUTE …

… kommt von oben: Ballert ihr auf die Halterungen der Träger, so erleben die Soldaten ihr blaues Wunder – und auch ihr, wenn ihr euch nicht rechtzeitig wegduckt.



DAS NEUE SCHWARZ

Die Soldaten in Orange müsst ihr nicht treffen – schafft ihr es dennoch, werden eurem Zeitkonto wertvolle Sekunden gutgeschrieben.

SEITENSPRÜNGE

Warum die PlayStation-Umsetzung einen Abstecher wert ist.







Natürlich liegt die Vermutung nahe, dass die PlayStation-Version von *Time Crisis* nicht an die Automatenfassung heranreicht, und das stimmt auch. Das Spiel läuft mit 30 Bildern pro Sekunde statt mit 60, die Polygonfiguren haben deutlich mehr Ecken und Kanten. Doch das Spiel ist so gut konzipiert, dass es praktisch ebenso viel Spaß macht wie in der Spielhalle – zumindest wenn ihr die G-Con 45 Lightgun von Namco benutzt. Allerdings gibt es keinen Ersatz für den Fußtaster.

Im heimischen Wohnzimmer werdet ihr dafür mit einer brandneuen Mission beglückt, die in einer als Hotel getarnten Waffenfabrik spielt, welche von der aufreizend gewandeten Schurkin Kantaris betrieben wird. Im Gegensatz zum Automaten folgt ihr nicht einem festen Pfad durchs Spiel, sondern bestimmt diesen durch eure Leistung bis zu einem gewissen Grad selbst. Das sorgt für Wiederspielwert.

Genau wie das Original kam der Port bei den Kritikern gut an. Die *Mega Fun* vergab Ende 1997 ordentliche 81 Prozent und bezeichnete *Time Crisis* als „innovatives Light-Gun-Spektakel, das […] unter PS-Besitzern für helle Freude sorgen" werde. Außerdem lobte das Magazin das neuartige Deckungs-Feature und dass zielgenaues Schießen wichtiger sei als die wilden Ballerorgien, die die Lightgun-Konkurrenz im Angebot habe.

HERETIC

Wir blicken mit den Machern auf Raven Softwares Fantasy-Action-Reihe zurück, die mit *Heretic* ihren Anfang nahm.





» Raven-Software-Gründer Brian Raffel.



» [PC] *Doom* mit einer Prise Fantasy: die Waffen in *Heretic*.

Von *Quake 4* über *Wolfenstein* hin zu *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* – Raven Software hat sich mit Ego-Shootern einen Namen gemacht. Das war aber nicht von Anfang an so. Ursprünglich lag der Fokus des Entwicklers auf Rollenspielen. 1991 bemerkten die Raven-Mitarbeiter dann, dass sie nicht die Einzigen in Madison, Wisconsin waren, die Spiele entwickelten. Wie der Zufall es wollte, befand sich das Büro von id Software nur ein paar Häuser weiter.

Raven Software war zu der Zeit den wenigsten ein Begriff. 1990 hatten die Brüder Brian und Steve Raffel das Studio gegründet. Beide spielten leidenschaftlich gerne *Dungeons & Dragons*. Dementsprechend war ihr erster Titel auch das Rollenspiel *Black Crypt*, das von Electronic Arts vertrieben wurde.



„Wir haben mit Amiga-Computern gearbeitet, weil wir darauf auch gespielt haben", erinnert sich Brian. „EA wollte *Black Crypt* aber als PC-Spiel vertreiben. Wir begaben uns also auf die Suche nach Programmierern, die sich mit PC-Spielen auskennen." Wenig später klopfte id Software an.

Auch id Software hatte damals bei Weitem nicht den Ruf, den das Studio heute genießt. Damals arbeitete es gerade an *Wolfenstein 3D*. Die Raffel-Brüder gehörten zu den ersten Außenstehenden, die einen Blick auf den bahnbrechenden Titel werfen durften. Brian muss lachen, wenn er an das erste Treffen mit den Carmack-Brüdern, John Romero, Kevin Cloud und Tom Hall zurückdenkt. Es fand im mickrigen Büro von Raven Software statt, das von einem Trockenbauunternehmen untervermietet wurde. „Ihnen hat gefallen, was wir mit *Black Crypt* machten", erinnert er sich. „Sie haben uns *Wolfenstein 3D* gezeigt. Wir waren ziemlich beeindruckt."



» Sounddesigner Kevin Schilder.

Die Entwickler-Teams von Raven und id Software freundeten sich an, gingen gemeinsam essen oder ins Kino und tauschten sich natürlich über Videospiele aus. Es stand sogar zur Diskussion, ob Raven bei der Entwicklung von *Wolfenstein 3D* mithelfen sollte. Das Studio war aber EA verpflichtet und musste *Black Crypt* fertigstellen.

> »Wir haben einen Entwickler gesucht, der sich mit PC-Spielen auskennt. Da kontaktierte uns id Software, deren Büro gleich um die Ecke lag.«
>
> BRIAN RAFFEL

Brian überredete John Carmack dazu, den Raven-Entwicklern die Technologie von *Wolfenstein 3D* näher zu bringen. Während Carmack davon überzeugt war, dass die Technik hinter dem Ego-Shooter ganz einfach zu verstehen sei, sahen das Brians Kollegen anders. „Er ist ein brillanter Kerl", sagt Brian. „Unsere ▶



» [PC] Optisch lehnte sich *Heretic* an die Spiele von id Software an.



» [PC] Die Gegner in *Heretic* griffen des Öfteren in Gruppen an.



» [PC] Brandheiß: Diese Kreaturen werfen mit Feuerbällen um sich.

»Ein Entwickler hatte die Idee, die Horizontlinie zu verschieben. Es wirkte dann so, als würde man fliegen.«

BRIAN RAFFEL

Leute mussten sich eingestehen, dass er uns Lichtjahre voraus war."

id Software hielt es nicht lange in Madison. 1991 zog der Entwickler nach Texas um. Den engen Kontakt zueinander hielten die beiden Teams aber aufrecht. Nach dem großen Erfolg von *Wolfenstein 3D* im Jahr 1992 und *Doom* im Folgejahr begann id Software, auch Titel anderer Entwickler zu vertreiben. Im Zuge dessen startete Raven die Entwicklung von *Heretic*.

Ursprünglich war *Heretic* als Rollenspiel konzipiert. Diese Idee wurde aber verworfen, als John Carmack einen Blick auf das Spiel warf. Brian erinnert sich an seine Reaktion: „Im Wesentlichen hat er gesagt: ‚Das ist mir zu viel Rollenspiel. Kopiert doch einfach *Doom* und baut neue Waffen ein.'" Die Entwickler hielten sich an Carmacks Rat und entwarfen eigene Konzepte für Waffen und Artefakte. John Romero unterstützte das Entwickler-Team bei seinem ersten Vorstoß ins Ego-Shooter-Genre. Er war als Producer am Spiel beteiligt.

Aus *Heretic* wurde so ein *Doom*-Klon, der in einem düsteren Fantasy-Szenario angesiedelt war. Die Levels waren zum Großteil linear aufgebaut , wie im Vorbild mussten die Spieler Schlüssel finden, um Zugang zu neuen Abschnitten zu erhalten.

Selbst ein Blick auf die Verpackung erinnerte an *Doom*. Verwunderlich ist das nicht, da mit Gerald Brom der gleiche Illustrator an beiden Spielen beteiligt war. Corvus, der Held von *Heretic*, wurde in einer ähnlichen Pose dargestellt wir der *Doom*-Marine. Nur hielt er einen Stab in der Hand.

Während der Entwicklung von *Heretic* zog Raven in ein Büro um, das sich im Keller eines FBI-Gebäudes befand. Eric Biessman, ein Spieldesigner, der an allen *Heretic*- und *Hexen*-Spielen mitgewirkt hat, übernahm die Rolle der Büroleiters und wurde dadurch zu so etwas wie einem ehrenamtlichen FBI-Kurier: „Immer wenn die Post fälschlicherweise bei uns abgegeben wurde, bin ich hoch zum FBI gelaufen. Das war schon seltsam. Die hatten einen Tisch aus kugelsicherem Glas, und ich musste jedes Mal erneut meinen Ausweis zeigen."

Unter der Leitung von John Romero lernten die Entwickler von Raven einiges dazu. Vor allem, weil id Software darauf bestand, Steve Jobs' NeXT-Computer für die Programmierung zu nutzen. Diese Hardware war schon bei der Entwicklung von *Doom* zum Einsatz gekommen. „Einer nach dem anderen hat sich mit dem Gerät beschäftigt", erzählt Brian. „Es war anspruchsvoll, die Levels auf dieser Hardware-Basis zu bauen."

Eric ist der Elan im Kopf geblieben, mit dem John Romero seine Arbeit machte: „Er hat es einfach geliebt, Spiele zu entwickeln. Das Wichtigste für ihn war es, sich kreativ auszuleben."

Die Arbeit an *Heretic* verlief ohne größere Probleme – oder wie Brian sagt: „Es war einfach." Jeder Entwickler war für eine bestimmte Anzahl an Levels, Gegnern und Waffen zuständig. Wie diese letztlich gestaltet waren, stand jedem frei. So entstanden einige einfallsreiche Waffendesigns wie der Höllenstab. Dieser feuerte Raketen ab, die nach ihrer Explosion einen Säureregen absonderten.

Neben neuen Waffen sammelten Spieler auch Artefakte. Dazu gehörten das Buch der Macht, das alternative Feuermodi für die Waffen freischaltete, oder das Morph Ovum, das Gegner in Hühner verwandelte.

Raven Software brachte auch ein paar technologische Innovationen ein. So war *Heretic* das erste id-Tech-Spiel, in dem man auch noch oben und unten schauen konnte. Dabei wurde aber im Wesentlichen nur die „Horizontlinie" nach oben oder unten verschoben und der Rest auf Pixelebene verzerrt; wirklich

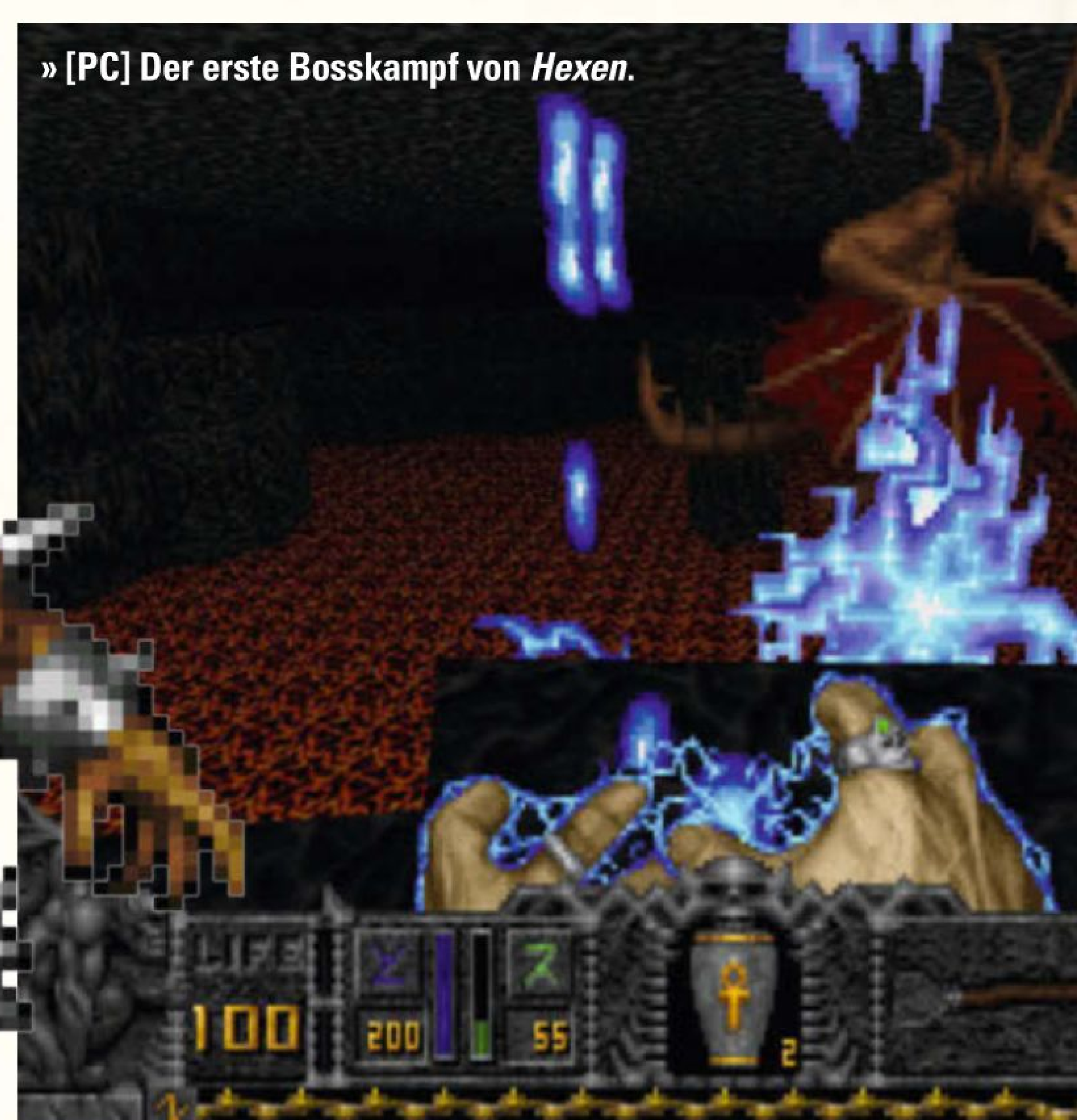

» [PC] In *Hexen* kamen die id-Tech-typischen Erdtöne und farbenfrohe Explosionen zusammen.





» [PC] Fans bauten später auf die Story von *Hexen* auf.


» [PC] Die vielfältigen Schauplätze unterschieden *Hexen* von *Doom*.


» [PC] Der erste Bosskampf von *Hexen*.

» [PC] Mit dem IDKFA-Cheat verloren Spieler diesmal alle Gegenstände.





» [PC] *Hexen* ist berüchtigt für seine fummeligen Hüpfeinlagen.



» [PC] *Hexen* bot auch Nahkampfeinlagen aus der Ego-Ansicht.

schön sah das nicht aus und vor allem nicht perspektivisch korrekt.

Besser gelöst war der Sound: Eine eindringliche Musik untermalte das Geschehen, und in der Ferne war das Keuchen der Dämonen, das Klirren von Metall und das Rasseln von Ketten zu hören. Kevin Schilder verantwortete das Sounddesign der kompletten Reihe. Er stieß 1994 zum Team und hatte zu dem Zeitpunkt überhaupt keine Erfahrung mit Audio. „Zuallererst habe ich gelernt, dass kreative Ideen immer gegen die technischen Möglichkeiten abgewogen werden müssen", sagt er.

Zunächst entwarf Kevin die Geräuschkulisse in normaler CD-Qualität (44k/16-Bit). Er stellte aber fest, dass sich der Sound schrecklich anhörte, wenn er für das Spiel auf 11k/8-Bit heruntergerechnet wurde. „Mit der Zeit habe ich ein Ohr dafür entwickelt und wusste, welche Tonfrequenzen auch dann noch funktionieren, wenn sie heruntergerechnet wurden", sagt Kevin.

Ihm war es wichtig, dass Spieler auch akustisches Feedback erhalten, wenn sie einem Gegner Schaden zufügen. „Ich habe viel Zeit damit verbracht, Knirsch- und Quetschgeräusche ins Spiel zu integrieren."

Zudem wollte Kevin für eine unbehagliche Atmosphäre sorgen. Dafür bediente er sich bei *Doom*: Wie im Shooter von id Software waren auch in *Heretic* Soundeffekte an bestimmte Spielereignisse gekoppelt. „Wenn ein Gegner den Spieler entdeckte, wurde ein Geräusch abgespielt. So wusste man direkt, dass man auf der Hut sein musste."

Heretic kam 1994 in den Handel und war ein Verkaufserfolg für Raven Software. Für den Entwickler hätte es zu der Zeit wohl kein besseres Projekt geben können. „Wir durften ein Spiel in einer Fantasy-Welt entwerfen und dafür auf die neueste Technologie zurückgreifen", schwärmt Spieldesigner Eric. „Es war das ideale Spiel für uns."

Direkt nach der Veröffentlichung von *Heretic* machte sich Raven an einen Nachfolger. Bis 1998 erschien fortan jedes Jahr ein neuer Teil der Reihe. Das klingt nach einem ▶

HEXENAUFERSTEHUNG

Steht uns irgendwann womöglich ein neues *Hexen* ins Haus?

Ego-Shooter der alten Schule feiern in letzter Zeit ein Comeback; seien es Neuauflagen von Klassikern wie *Doom* und *Wolfenstein* oder Spiele wie *Dusk*, *Ion Fury* und *Amid Evil*, deren Inspiration auf den ersten Blick erkennbar ist. Ist es also nur eine Frage der Zeit, bis ein neues *Hexen* angekündigt wird?

Wir haben schlechte Nachrichten: Im Jahr 2016 offenbarte der Creative Director von id Software, Tim Willits, dass die Markenrechte zum Teil bei id Software und zum Teil bei Activision liegen. „Es ist kompliziert. Wir halten die Vertriebsrechte und Activision die Entwicklungsrechte. Die Situation ist also etwas haarig, da einer von uns die Rechte abtreten müsste." Ihr solltet euch keine große Hoffnung auf eine *Hexen*-Neuauflage machen.



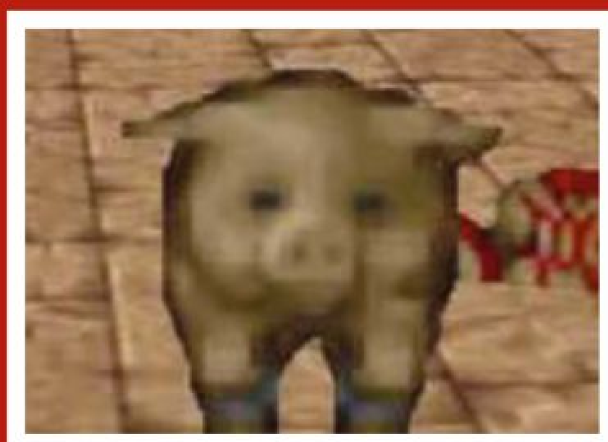

DIE 15 BESTEN WAFFEN DER REIHE

Hexen und *Heretic* warten mit vielen kreativen Waffen auf. Und das nicht ohne Grund: Im Kampf gegen Dämonen und dunkle Magie will man nichts dem Zufall überlassen.



FEUERKEULE
HERETIC

Die Stacheln am Ende der Keule drehen sich und feuern Metallkugeln auf die Gegner. Ist die Waffe aufgeladen, werden die Geschosse größer.



PORKELATOR
HEXEN

Diese Waffe erinnert stark ans Morph Ovum. Allerdings werden Gegner in kleine Schweine verwandelt. Eine Demütigung für jeden Dämon.



BLOODSCOURGE
HEXEN

Die stärkste Waffe des Magiers feuert drei brennende, mit Klingen versehene Kugeln ab.



MORPH OVUM
HERETIC

Mit diesem Artefakt verwandelt ihr eure Gegner in gackernde Hühner. Gerade im Multiplayer-Modus macht es gehörig Spaß, diese Waffe einzusetzen.



QUIETUS
HEXEN

Dieses brennende Schwert feuert fünf Geschosse ab, die eine Menge Schaden anrichten. Unsere Empfehlung: Setzt die Waffe im Nahkampf ein.



HÖLLENSTAB
HERETIC

Beim Höllenstab handelt es sich um die Plasmakanone aus *Doom*. In schnellen Salven feuert dieser Widderschädel rote Flugkörper auf die Gegner.



ARC OF DEATH
HEXEN

Hiermit beschwört der Magier Blitze, die sich an den Feinden festbeißen und sie nicht mehr loslassen. Das Ganze sieht ziemlich cool aus.



HANDSCHUHE DES NEKROMANTEN
HERETIC

Die magische Variante von *Dooms* Kettensäge ist bestens für den Nahkampf geeignet und haut ganz schön rein.



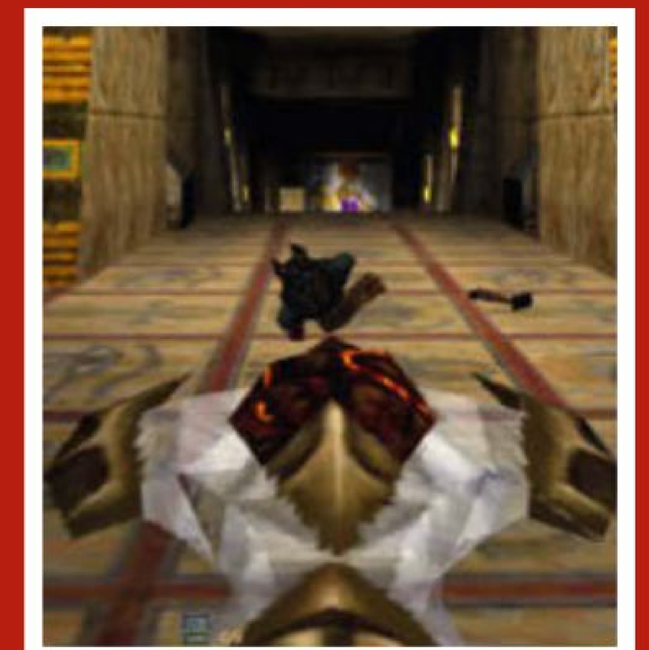
WRAITHVERGE
HEXEN

Das Kruzifix hetzt euren Gegnern Geister auf den Hals, die ihnen die Lebensenergie stehlen. Feuert die Waffe am besten mehrmals hintereinander ab.



PHÖNIXSTAB
HERETIC

Der Stab feuert langsame Geschosse, die aber eine große Zerstörungskraft in sich tragen. Die Waffe erinnert an die BFG aus *Doom*.



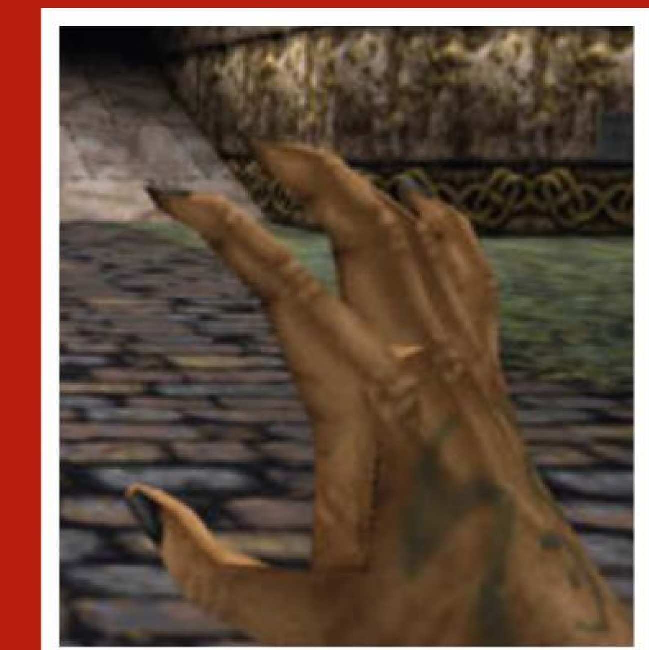
METEORSTAB
HEXEN II

Mit diesem Stab schleudert ihr Meteoriten auf eure Gegner. Im aufgeladenen Zustand lasst ihr mit dieser Waffe Wirbelstürme entstehen.



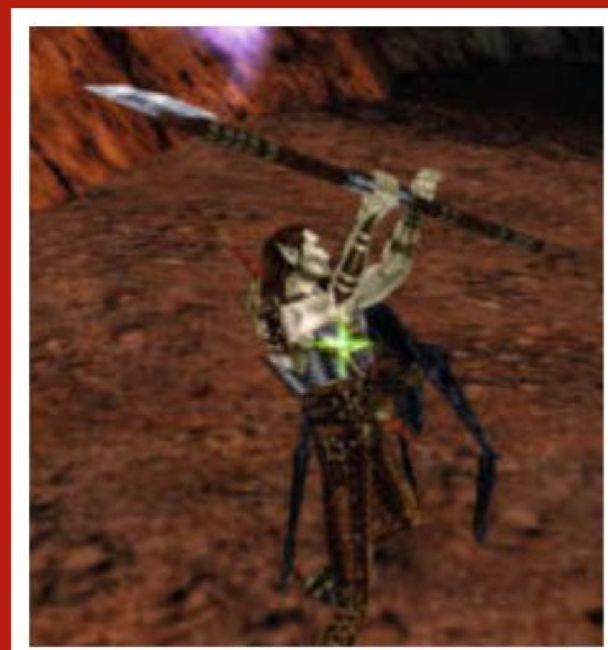
STURMBOGEN
HERETIC II

Der Bogen ähnelt dem Höllenstab aus *Heretic*. Die Pfeile explodieren beim Aufprall und sorgen für einen Säureregen, der auf die Feinde herabprasselt.



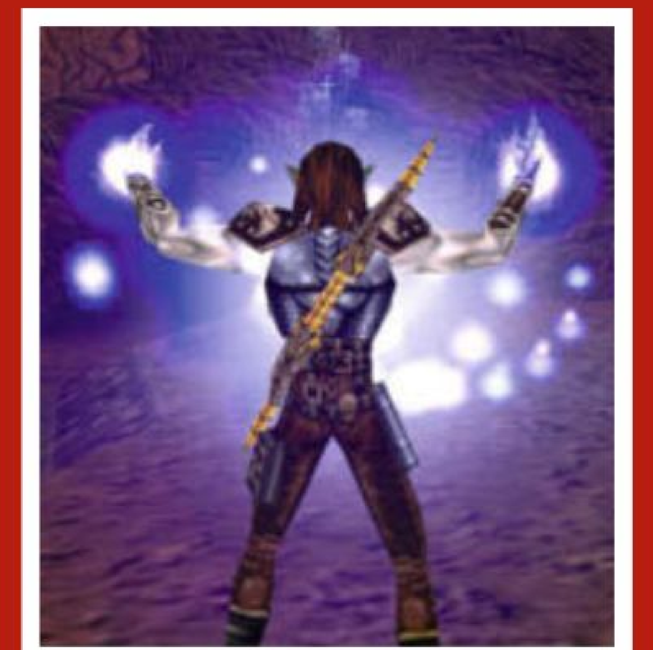
MAGISCHE GESCHOSSE
HEXEN II

Mit diesen Handschuhen richtet ihr zwar nicht sonderlich viel Schaden an, die Handbewegungen des Nekromanten sind aber nett anzusehen.



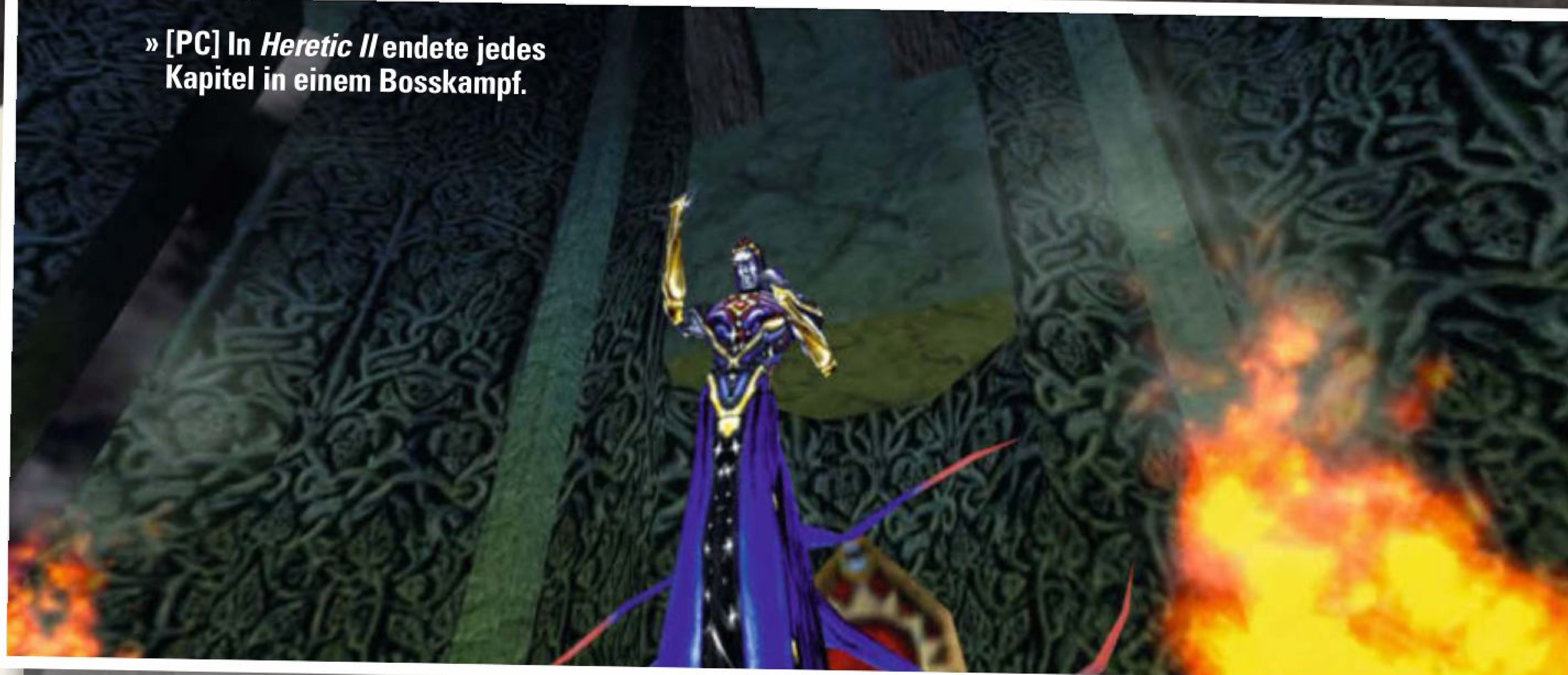
DURHNWOOD-STAB
HERETIC II

Dieser einfach anmutende Stab ermöglicht euch so viele unterschiedliche Nahkampfmanöver, dass ihr euch wie ein Meister in Martial Arts fühlen werdet.



SPHÄRE DER VERNICHTUNG
HERETIC II

Dieser mächtige Zauber entfesselt eine blaue Kugel, die beim Aufprall explodiert und gehörig Schaden anrichtet.


» [PC] In *Heretic II* endete jedes Kapitel in einem Bosskampf.


» [PC] Die nervigen Harpyien aus dem Sumpf-Level von *Heretic II*.

» [PC] Unter anderem diente das alte Ägypten als Schauplatz.




» [PC] Die vier Reiter der Apokalypse waren Bossgegner in *Hexen II*.



straffen Zeitplan; laut Kevin war es aber ein normales Pensum für einen Entwickler dieser Größe. „Wir haben nur durch den Verkauf von Spielen unser Geld verdient. Um die nötigen Einnahmen zu generieren, mussten wir regelmäßig neue Titel auf den Markt bringen."

So begann die Entwicklung von *Hexen*, dem wohl populärsten Spiel der Reihe. Raven Software konnte einige neue Ideen in die Tat umsetzen. Das Spiel war nun weniger linear aufgebaut. Es gab zentrale Knotenpunkte, von denen es zu unterschiedlichen Fantasy-Schauplätzen abging, zum Beispiel Ödland, Sümpfe und Tempel.

Zudem gab es drei Charakterklassen – eine Idee von John Romero. Spieler wählten zwischen dem Kämpfer, dem Kleriker oder dem Magier. Alle drei wiesen unterschiedlich viele Lebens- und Manapunkte auf. Außerdem brachten sie ihre eigenen Waffen mit. Während die Charaktere generell gut bei den Spielern ankamen, gab es einen Kritiker in den eigenen Reihen: John Carmack. „Er hätte es besser gefunden, wenn ein paar Waffen, die jeder Charakter nutzen kann, die Basis gebildet hätten. Darauf aufbauend hätte es dann auch klassenspezifische Waffen gegeben", erinnert sich Brian.

Brian hatte bei der Entwicklung von *Hexen* so ziemlich überall seine Hände im Spiel. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Die ständig zu sehenden Hände des Magiers waren denen Brians nachempfunden! Er schmunzelt: „Wir haben Fotos gemacht, sie eingescannt und dann übermalt."

Hexen kam etwas bunter daher als *Heretic*. Zugegeben, die *Doom*-Engine-typischen Braun- und Grautöne waren auch hier vertreten, die Außenareale wirkten aber deutlich ansprechender. Die Gegner modellierte Raven im ersten Schritt aus Ton. „Wir haben die Modelle dann in eine Spindel gesteckt, damit wir sie von allen Seiten einscannen können", erklärt Brian. „Das haben wir als Grundlage genutzt, um die Kreaturen ins Spiel zu integrieren." Das Ergebnis waren detailliertere Gegnermodelle im Vergleich zu *Heretic*.

Um die Arbeit zu beschleunigen, überzeugte Steve Raffel seinen Bruder, ein Software-Paket für 3D-Modellierung anzuschaffen. „Er hat lange auf mich eingeredet", sagt Brian. „Ich war für die Finanzen zuständig. Die Software hat 1.000 US-Dollar gekostet. Das war viel Geld!" Am Ende gab Brian nach. Die Panzerhandschuhe des Kämpfers wurden als erster Gegenstand mit Hilfe der Software umgesetzt.

Kevin arbeitete indes an der Sound-Kulisse für *Hexen*. „Ich habe Umgebungsgeräusche wie das Pfeifen des Windes oder das Läuten von Glocken eingebaut. Jeder Level hatte eine eigene Geräuschpalette, die zufällig abgespielt wurde."

Die Rollenspiel-Elemente sollten den Titel anspruchsvoller machen. Die Spieler mussten sich stärker mit den Gegenständen in ihrem Inventar auseinandersetzen, die diesmal vielfältiger daherkamen. So hielt *Hexen* auch Schilde und Heiltränke bereit. Man durfte außerdem Kreaturen wie einen Minotaurus beschwören.

Weniger gelungen waren die Rätsel. Zwar war es damals nichts Außergewöhnliches, dass Rätsel in Spielen einer eigenartigen Logik folgten. Brian gibt zu: „Wir hätten auf jene Rätsel verzichten sollen, bei denen der Spieler einen Knopf drückt und dann hört, wie irgendwo im Level eine Tür aufgeht."

Hexen erschien im Oktober 1995 – kurz bevor id Software den Ego-Shooter *Quake* veröffentlichte, der erstmals mit echten, polygonbasierten 3D-Umgebungen aufwartete. Der Release war also gerade noch rechtzeitig. Der Titel ging gut weg und einige Fans begannen, sich eigene Geschichten im *Hexen*-Universum auszudenken.

»Wir haben Fotos gemacht, sie gescannt und übermalt.«

BRIAN RAFFE

Aufgrund der engen Beziehung zu id Software erhielt Raven einen bevorzugten Zugriff auf die *Quake*-Engine. Es stand außer Frage, dass der nächste Teil der Reihe mit 3D-Grafik aufwarten würde. Ursprünglich sollte dieser neue Titel *Hecatomb* heißen und der letzte Teil der Reihe werden. John Romero hatte große Pläne: Die Entscheidungen der Spieler sollten Einfluss auf die Spielwelt haben. Zudem waren Charakterstufen wie in einem Rollenspiel geplant.

Die Entwicklung lief diesmal nicht so problemlos. Nachdem *Quake* 1996 fertiggestellt war, verließ Romero id Software aufgrund kreativer Konflikte mit John Carmack. Außerdem waren nun keine Entwickler von id ▶



» [PC] Die *Jedi Knight*-Titel bauten auf den Nahkämpfen von *Heretic II* auf.



» [PC] Die Geschosse des Sturmbogens explodierten.



Software mehr an dem Projekt beteiligt. Die Zusammenarbeit von Raven und id Software fand damit ihr abruptes Ende.

Activision sprang als Publisher ein und *Hecatomb* wurde mehr oder weniger verworfen. Der neue Vertriebspartner bestimmte, dass Raven zwei Spiele entwickeln solle: *Hexen II* und *Heretic II*. Als Erstes stand *Hexen II* auf dem Plan. Bei der Entwicklung war Raven diesmal auf sich allein gestellt. „Wir haben zum ersten Mal mit Polygonen gearbeitet. Das ist uns nicht leichtgefallen", sagt Brian.

Eric erinnert sich, dass zur Entwicklung des Spiels einiges an Rechenleistung nötig war. „Es hat Stunden gedauert, bis der Programmcode kompiliert war und ich mir meine Änderungen an einem Level anschauen konnte." Auch war der Editor für das Erstellen von 3D-Levels arg primitiv: „Auf meinem Bildschirm hatte ich ein Fenster, das die x- und die y-Achse angezeigt hat, und einen ‚Z-Checker'. Mit diesem konnte ich sehen, ob sich ein Objekt mit einem anderen überlagerte."

Hexen II schickte Spieler auf eine Zeitreise durch vier Epochen. Mit dem Attentäter hielt ein neuer, spielbarer Charakter Einzug. In der Erweiterung wurde dann noch die Dämonin als Charakterklasse hinzugefügt. Zudem gab es ein simples Erfahrungs- und Fähigkeitssystem. Im Vergleich zum Vorgänger mussten Spieler aber auch Abstriche hinnehmen. Die Schauplätze waren düster und es wurden weniger Gegner zeitgleich auf dem Bildschirm dargestellt.

Obskure Rätsel waren weiterhin mit von der Partie. Um sie zu lösen, musste man immer wieder an Orte zurück, an denen man schon gewesen war. „In *Hexen II* standen die Handlung und die Rätsel stärker im Mittelpunkt", bedauert Sounddesigner Kevin. „Ich finde, das Spiel hat so einen Teil seiner Identität als Ego-Shooter eingebüßt." Auch wenn der Zusammenhang nicht beweisbar ist: *Hexen II* war kein Verkaufserfolg.

Im Jahr 1997 übernahm Activision Raven Software, die Zukunft des Studios war somit gesichert, die Eigenständigkeit jedoch dahin. Die Entwickler machten sich an den vierten und nun wirklich letzten Teil der Reihe, *Heretic II*. Dieses Spiel brach mit vielen Konventionen der Vorgänger. Die offensichtlichste Veränderung: *Heretic II* war kein Ego-Shooter mehr. Die Spieler blickten dem Helden diesmal über die Schulter. Dynamische Kämpfe standen im Mittelpunkt, wobei der Nahkampf eine Aufwertung erfuhr. Der Protagonist Corvus vollführte nun Saltos und trat im Sprung nach seinen Gegnern.

„Wir wollten etwas Neues ausprobieren. Unser Titel sollte auch Konsolenspieler ansprechen", erläutert Brian. „Lara Croft war zu der Zeit sehr beliebt. Die Spieler schienen es gut zu finden, die Protagonistin zu sehen und ihr Aussehen verändern zu können." Dementsprechend beeinflusste die Ausrüstung in *Heretic II* auch das Aussehen von Corvus.

Raven schien nun deutlich besser mit der 3D-Grafik klarzukommen. Flüssige Animationen und Zwischensequenzen erzählten die Handlung, die sich um Corvus' Kampf gegen eine mysteriöse Seuche drehte. Die Levels waren wieder deutlich linearer aufgebaut, was dem Erzählfluss guttat. „Uns standen eine bessere Hardware, mehr Speicher und eine höhere Prozessorleistung zur Verfügung. Das alles haben wir ausgereizt", sagt Brian.

Besonders stolz ist er auf den Multiplayer-Modus. Darin kombinierte man offensive und defensive Fähigkeiten sowie Nah- mit Fernkampfwaffen. Die Schauplätze erstreckten sich über mehrere Ebenen. In Kombination mit der Beweglichkeit der Charaktere griff das Ganze ein wenig *Quake 3* oder *Unreal Tournament* vor, die beide erst einige Jahre später erschienen.

AUS ERSTER HAND

So möbelt Ihr die PC-Fassungen von *Heretic* und *Hexen* auf.

Sowohl *Hexen* als auch *Heretic* nutzen die Engine von *Doom* als Grundlage. Beide Titel sind mit dem *Doom*-Source-Port GZDoom kompatibel und lassen sich damit auf aktuellen Betriebssystemen mit einigen Neuerungen spielen. So kommt ihr unter anderem in den Genuss höherer Auflösungen, dynamischer Beleuchtungseffekte, einer richtigen Maussteuerung und einer Texturfilterung.

Es ist gar nicht schwer, GZDoom zu nutzen. Die Spieldateien müssen auf eurem Rechner installiert sein. Ladet GZDoom herunter und kopiert dann die WAD-Dateien von den Ausgangsversionen der Spiele ins GZDoom-Verzeichnis. Klickt auf *gzdoom.exe* und wählt den Titel aus, den ihr spielen wollt.

Alternativ entpackt ihr das GZDoom-Archiv in die Ursprungsordner der Spiele. Klickt dann auf *gzdoom.exe*, um die Titel zu starten.



»In *Hexen II* stand nicht die Action im Vordergrund, sondern die Story und die Rätsel.«

KEVIN SCHILDER

Obwohl *Heretic II* gut gemacht war, verkaufte sich auch dieser Teil nicht allzu gut. Brian und Eric sind sich sicher, dass *Half-Life* ihrem Spiel die Show gestohlen hat. Valves wegweisender Ego-Shooter kam zwei Wochen später in den Handel. Auf die Spielmechanik von *Heretic II* baute Raven später mit den *Jedi Knight*-Spielen auf.

Die *Heretic*- und *Hexen*-Teile verdeutlichen, wie stark die Anfangsjahre von Raven mit der Geschichte von id Software verbunden waren. Während die Technologie von id Software einerseits die Entstehung der Spiele befeuerte, lässt sich die Entwicklung hin zu 3D-Umgebungen auch als Anfang vom Ende der Reihe begreifen.

Heretic und *Hexen* werden so schnell wahrscheinlich kein Comeback feiern; prägend war die Zeit für die Entwickler bei Raven Software aber allemal. „Ohne id Software wären wir nicht dort, wo wir heute sind", sagt Brian, der das Entwicklerstudio noch heute leitet. *



KOBOLD LEADER

HITPOINTS 4

AC 7

SHORT BOW

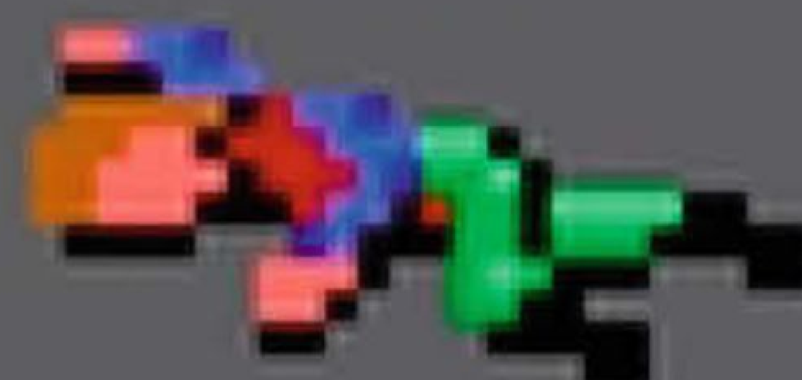











» RETRO-REVIVAL

Pool of Radiance

STRAHLENDER TEICH



» ENTWICKLER: SSI
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: C64, MS-DOS, APPLE 2, AMIGA, MACINTOSH

Von Mick Schnelle

Mit *Pool of Radiance* fand das AD&D-Regelwerk 1988 seinen Weg auf die Heimcomputer der Zeit. Mick Schnelle war von Anfang an mit dabei und machte gleich zu Beginn eine gehörige Fehlinvestition.

In den sehr frühen 80er Jahren betrat ich eines Nachmittags den Fantastic Shop in Düsseldorf, aus dem später mal der Vertrieb FanPro werden sollte, und stellte die schicksalhafte Frage: „Was ist ein Rollenspiel?" Der Verkäufer wies auf eine Ecke im Hintergrund, wo sich mehrere Leutchen versammelt hatten. „Frag die da!", war sein knapper Ratschlag. Als ich so um neun Uhr abends den Laden verließ, hatte ich mein erstes Rollenspielabenteuer hinter mir und trug das damals neue deutsche Dungeons & Dragons-Basisset mit nach Hause. Später an der Uni wurde aus D&D schnell das ausgefeiltere Advanced D&D, und ich verbrachte mit meiner Rollenspielgruppe deutlich mehr Zeit als mit den Kommilitonen in der Chemie.

Als dann 1988 SSI mit *Pool of Radiance* die Umsetzung des AD&D-Regelwerks auf den C64 herausbrachte, gehörte ich garantiert zu den allerersten Käufern. Testberichte in *ASM* oder *Power Play* wartete ich erst gar nicht ab. Bis dahin war *The Bard's Tale* mein Lieblingsrollenspiel, *Ultima* war damals nicht so mein Fall. Doch *Pool of Radiance* verwies den Electronic-Arts-Barden auf Platz 2. Und das kam so: In den meisten Rollenspielen der Zeit bestanden die Abenteurertruppen meist aus Helden, die in zwei Reihen kämpften. Die erste Reihe gehörte dabei den Kämpfern, die hintere Magiern und Klerikern.

Das war bei *Pool of Radiance* anders. Hier gab es ein isometrisches Kampffeld, auf dem sich die bis zu sechs Helden frei bewegen werden konnten. Dasselbe galt natürlich auch für die Gegner, was zu herrlich taktischen Gefechten fast ohne Einschränkungen führte. Auch der Rest des Spiels konnte sich sehen lassen und bot als erstes Computerspiel eine akkurate Umsetzung des AD&D-Regelwerks. Zaubersprüche etwa musste sich der jeweilige Magier vor den Gefechten merken. Waren sie verbraucht, war er mehr oder weniger hilflos. Ebenfalls ein Vorteil gegenüber *The Bards Tale* war die deutlich ausgefeiltere Geschichte. Dazu lag ein „Abenteurer Journal" in gedruckter Form bei, das neben einem Coderad als Kopierschutz diente. Sehr nett: Der Spieler wurde erst allmählich in die mysteriösen Geschehnisse in der Stadt Phlan eingeführt. Die ersten Missionen wirkten noch unzusammenhängend, bevor es in den Untergrund und in die Gegend um Phlan herum ging.

Doch jetzt zu etwas nicht ganz so Nettem: Die Kämpfe waren bockschwer, die Gewölbe vertrackt. Also wollte ich das ebenso erhältliche Cluebook kaufen. Aber das war teuer, und im Fantastic Shop entdeckte ich das deutliche günstigere *Pool of Radiance*-Modul für das Pen und Paperspiel. Gesehen, gekauft … Doch oh weh, bis auf die Geschichte glich nichts darin dem Computerspiel. Schon gar nicht die Gewölbekarten. So musste ich in den sauren Apfel beißen und mein knappes Bafög doch noch in das Cluebook investieren. Trost zum Schluss: Wer *Pool of Radiance* heute bei GoG kauft, bekommt die Tipps-Fibel kostenlos dazu. Immerhin. *

ERSTER JOB
Hafenarbeiter

AKTUELLER JOB
Präsident von Ratslym

LIEBLINGSFILM
Die Maske des Dimitrios

LIEBLINGSALBUM
The Doors

LIEBLINGSBUCH
Flashman Papers

ERSTER COMPUTER/KONSOLE
NES

LIEBLINGSCOMPUTER/-KONSOLE
PC

GRÖSSTER ERFOLG
War Teil des Q*bert-Teams

BESTVERKAUFTES PRODUKT
Q*bert

BESTER URLAUB
Eine kürzliche Reise durch England, Schottland und Belgien

MIT WEM WILLST DU STRANDEN?
Meiner reizenden Frau, natürlich





204-0681051030320681171O3

DIE EINSAME INSEL

GESCHLECHT
M

NAME
Jeff Lee

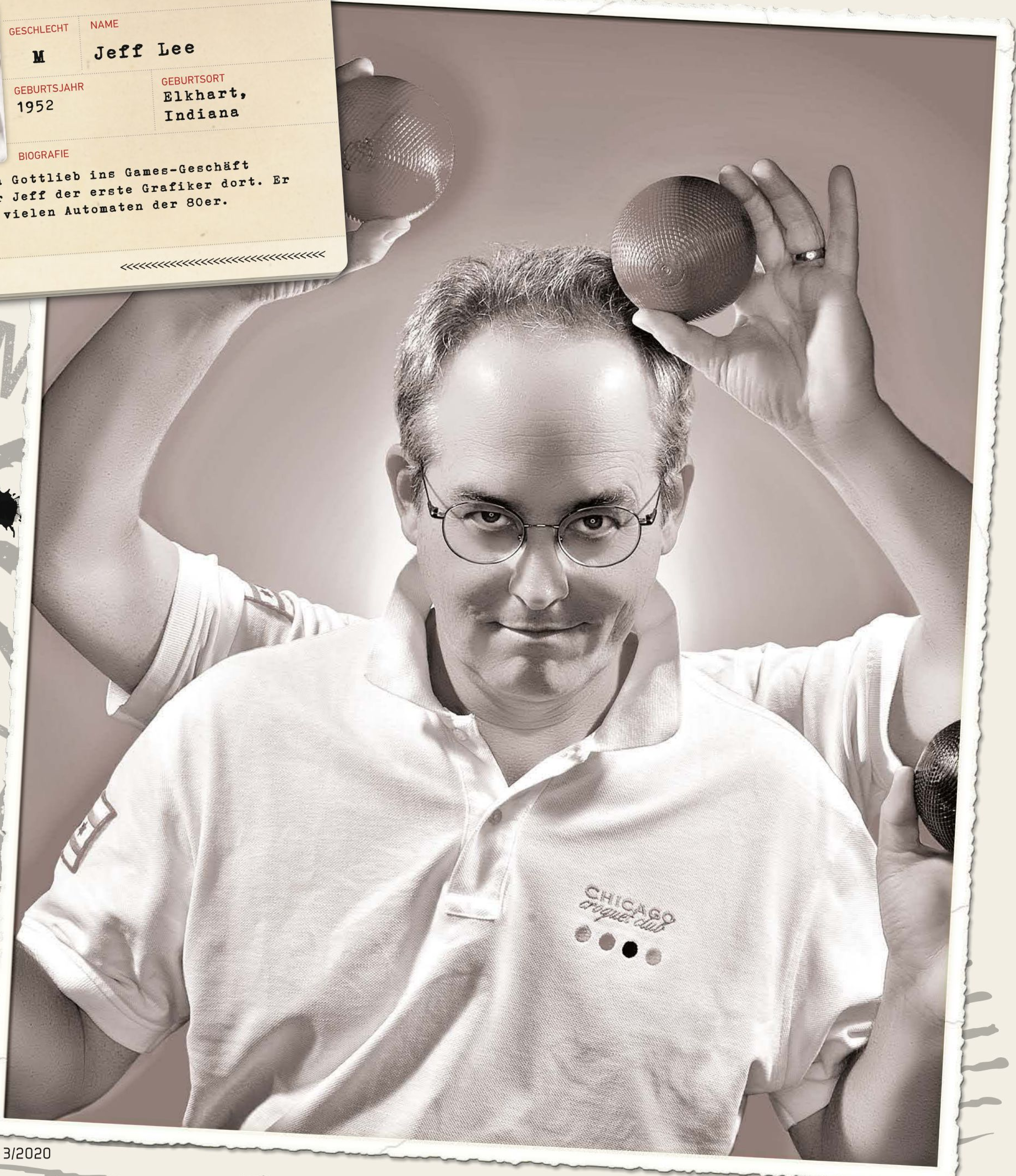
GEBURTSJAHR
1952

GEBURTSORT
Elkhart, Indiana

BIOGRAFIE
Als die Firma Gottlieb ins Games-Geschäft einstieg, war Jeff der erste Grafiker dort. Er arbeitete an vielen Automaten der 80er.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

> „Die meisten Programmierer hatten noch nie Spiele gemacht. Manche Versuche mussten schiefgehen.“ Jeff Lee





Jeff Lee

Welche Spiele nimmst du mit auf die einsame Insel?

Jeff Lee arbeitete als Grafiker bei Gottlieb, als die ehrwürdige Flipper-Firma in die Welt der Videospiele aufbrach. Er erzählte uns alles über Laser, Eigenbau-Modelle und Nasen.

Jeff Lee wird oft der Vater von *Q*bert* genannt. Wir fragten den Mann, der die runde Langnase erfunden hat, ob er für den Kleinen Beschützerinstinkte hegt. „Ich mag es nicht, wenn er Arme bekommt", stellt Jeff klar. „Wie in dieser Animationsserie. Das ist nicht Teil des Kanons! Also ja, solche Gefühle habe ich. Wie bei meinen eigenen Kindern habe ich aber leider keinen Einfluss auf ihn."

So ist das, wenn eine Schöpfung wie Q*bert als ikonische Videospielfigur der 80er immer noch in der Popkultur präsent ist. Er taucht nicht nur in Spielen auf, sondern auf Shirts, als Plüschtier und in Filmen wie *Pixels* und *Ralph reichts*. Das Vermächtnis des Spiels macht Jeff stolz. Er wuchs in den Vororten Chicagos auf, daher kannte er die Flipper-Pionierfirma Gottlieb, die seit den 20ern zur Stadt gehörte. Jeff wollte zu einer Designabteilung im lokalen Community College wechseln, da rief sein alter Freund Richard Tracy an, der bei Gottlieb arbeitete. Sie suchten dort Grafiker für ihre neue Videospiel-Abteilung.

„Mein Job war es, zusammen mit Freunden Spiele zu machen", erinnert sich Jeff lächelnd. „Was könnte es Besseres geben? Die Techniker und Programmierer waren etwa in meinem Alter. Von Technik verstand ich nicht viel – aber ich war auch nur Artist. Wenn es um Grafiken ging, kamen sie immer zu mir. Wer selbst kein Artist ist, denkt gerne, alles, was wir machen, wäre großartig."



» Das letzte Treffen der Gottlieb-Jungs (v.l.n.r.) Jeff, Ron Waxman, Kan Yabumoto and Howie Rubin. Ron und Kan sind inzwischen leider gestorben.

Trivia

Da *Q*bert* im April 1983 auf dem Cover des *Video Games Magazine* war, wurde Jeff interviewt, jedoch unter dem Pseudonym „R Teeste". Zu deutsch etwa K. Uenstler.

Jeffs erstes Projekt verband die alte und die neue Firma Gottlieb: *Caveman* war ein Videospiel-Flipper-Hybrid im Geiste von *Baby Pac-Man*. Das Flippern wurde von Labyrinth-Intermezzos auf dem Bildschirm des Automaten unterbrochen. Für Jeff war es eine gute Einführung: „Meine Palette bestand aus vier Farben … und eine davon war Schwarz! Die Animationen und Zahl der Sprites waren auch beschränkt. Solche Einschränkungen lehren, effizient zu arbeiten. Es war eine gute Vorbereitung auf das, was danach kam."

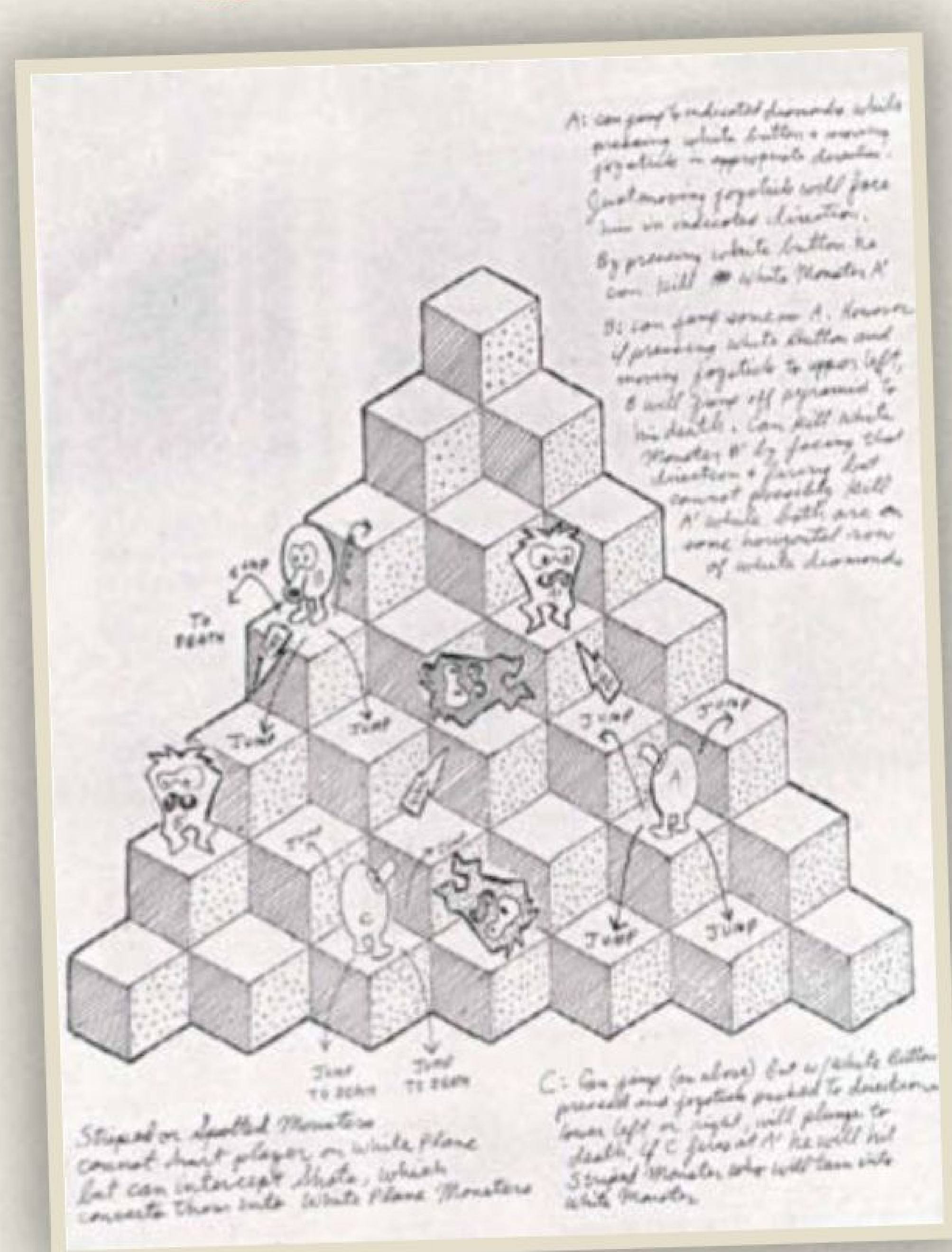
Gottliebs neue Videospiel-Abteilung entstand gerade erst: Das betraf nicht nur die Technologie, sondern auch die Frage, was für Spiele sie machen sollte. Jeff erstellte seine Entwürfe zunächst auf einem Apple II, dann auf internen Spezialplatinen namens FOGUS und BOGUS. Die Zahl an Farben und Sprites stieg merklich. Die Projekte, denen Jeff zugeteilt wurde, waren jedoch unausgereift. Das monochrome Quizspiel *Quizimodo* kam im Markt nicht an. *Argus* war ein Superman-Spiel ohne Lizenz. Nach vielen Iterationen wurde es auf Eis gelegt. „Die meisten der Programmierer hatten noch nie Spiele gemacht. Manche Versuche mussten da schiefgehen. Wir alle fühlten uns wie Anfänger. Es gab immer andere Spielentwürfe, und wir machten uns stets Hoffnung", erinnert sich Jeff.

Diese Hoffnungen sollten sich erfüllen, da Jeff entscheidend zu Gottliebs erstem großen Spiele-Hit beitrug. Er war ein großer Fan der Perspektiv-Illusionen von M.C. Escher und besaß noch Skizzen isometrischer Würfel aus seiner Uni-Zeit. Jeff reichte das Konzept für ein Spiel ein, in dem sich auf einer Würfel-Pyramide Fieslinge und eine Kreatur ohne Arme tummelten. „Er war eher gummiartig als pelzig", erläutert Jeff, „und seine Nase war eine Waffe, denn der Titel war ‚Schnodder und Popel'. Bei meinem Vorschlag konnte die Figur auf andere Ebenen wechseln. Das wurde nicht umgesetzt, aber Warren Davis, der Programmierer, behielt die Grundidee bei, auf der Pyramide herumzuhüpfen." ▶



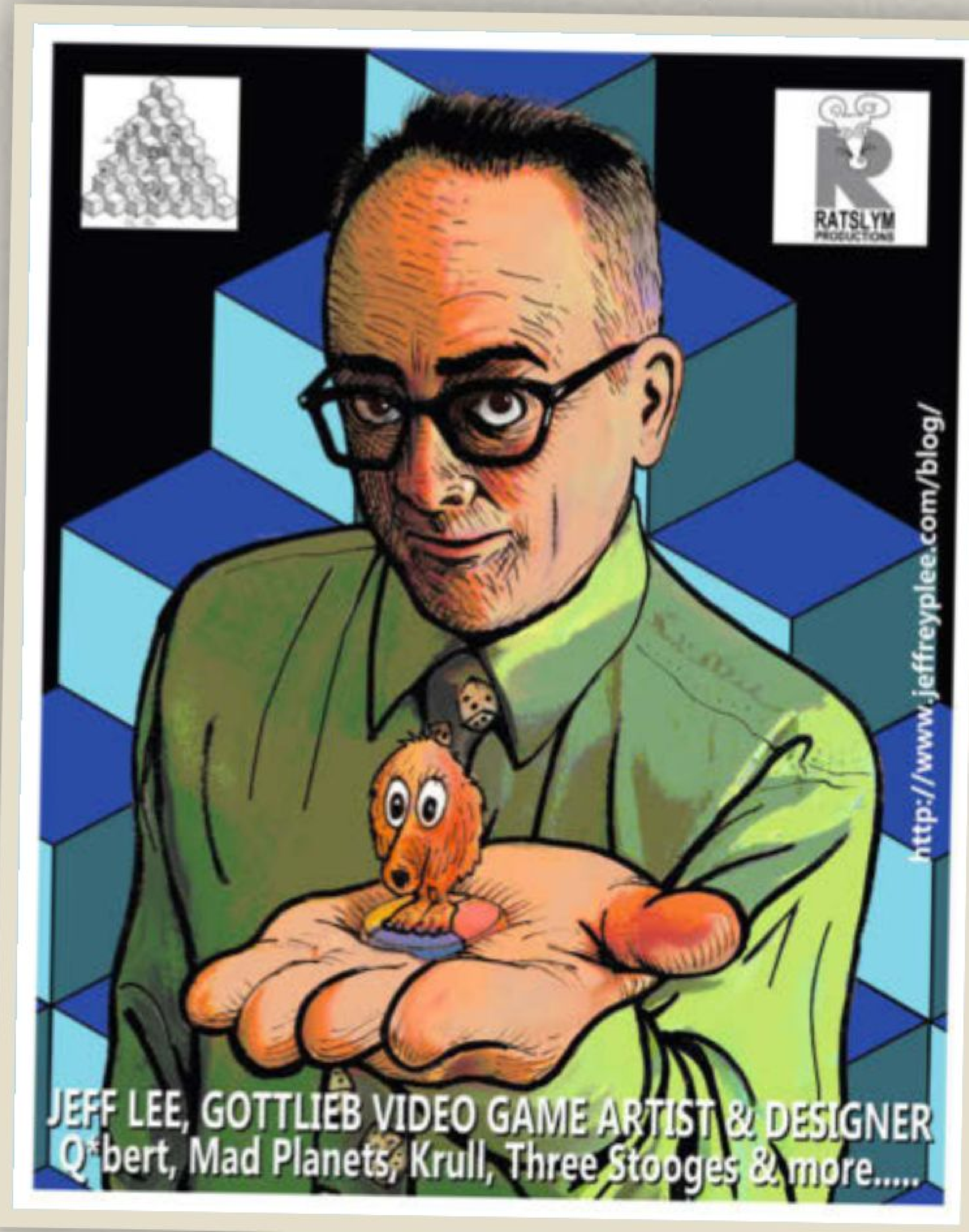






» Jeffs Entwurf für das Spiel, das zu *Q*bert* wurde.

» Bewundert Jeffs Zeichentalent auf www.jeffreyplee.com!



Es war ein Gemeinschaftsprojekt. Warren leitete Programmierung und Design, Jeff übernahm Figuren und sonstige Grafiken und Dave Thiel steuerte markante Sounds bei, inklusive dem unverständlichen Gefluche von Q*Bert, wenn er stirbt. Ron Waxman, Vice President bei Gottlieb, schlug vor, die Würfel sollten ihre Farbe beim Draufspringen wechseln. Das ungewöhnliche Konzept wurde ein großer Hit mit der Kombi aus Puzzle, Geschicklichkeit und charmanter Hauptfigur. „Es ist gut, dass Q*bert nicht mit seiner Nase schießen kann", sagt Jeff heute. „Dadurch kannst du auch mit einer Hand spielen! Die andere ist frei für ein Getränk, eine Zigarette, deine Freundin oder sonst etwas. Spielen ist darin aufs Einfachste heruntergebrochen, wie in *Pac-Man*. Es ist fast schon Zen."

Jeff war auch am unveröffentlichten Update *Faster Harder More Challenging Q*bert* beteiligt. Die Profivariante sollte die böse Q*bertha ins Spiel bringen. Die Fortsetzung *Q*bert's Qubes* fand Ende 1983 ihren Weg in die Spielhallen und betrat abstrakteres Territorium – wohl zu abstrakt für viele Spieler. Darin mussten alle Würfel durch gezielte Sprünge so gedreht werden, dass sie aussahen wie eine Abbildung in der Ecke des Bildschirms. Jeff findet das nicht kompliziert: „Es geht um räumliche Vorstellungskraft. Du musst herausfinden, wie du die Würfel trotz der Gefahren schnell drehst. Das Design stammte von Neil Bernstein und ich schuf neue Charaktere. Ich spiele es immer noch gerne und denke immer, ich dürfte gar nicht so früh draufgehen …"

Da nur wenige Automaten produziert wurden, haben viele *Q*berts Qubes* verpasst. Dasselbe gilt für *Mad Planets*, ein exzellentes und häufig vergessenes Shoot-em-up. Es war ein Liebling des Designers Kan Yabumoto, der leider 2017 verstarb. Auf Jeffs Originalskizzen haben die Planeten wütende Gesichter, wie im Film *Die Reise zum Mond* von George Méliès. Wie Jeff erklärt, entwickelte sich das Spiel organisch: „Kan begann damit als Experiment zu Hintergrundanimationen. Er animierte Sternbilder und wollte zeigen, dass die neue Platine 256 Sprites auf einmal auf den Bildschirm bringen konnte. Ich weiß noch, wie toll die Leute den Schattenwurf der Monde auf die Planeten fanden. Ich freue mich sehr, wie sie damals unsere Arbeit schätzten." Die Liebe zum Detail ist bei *Mad Planets* so beeindruckend wie die wilde Ballerei. Die ungewöhnliche Steuerung paarte einen Joystick samt Abzug mit einem Lenkrad – das lässt sich schwer in Emulationen nachvollziehen.

Dieses Problem hat *Krull* nicht. Die Filmumsetzung lehnte sich an *Robotron* und *Gauntlet* an und war spaßiger als der eigentliche Streifen. Film und Spiel sollten gleichzeitig erscheinen. Jeff umreißt das durchwachsene Projekt: „Es gab Fotos, aber keine Filmaufnahmen als Vorlage. Wir hatten aber auch gar keine Videorekorder im Büro. *Krull* hat viele Figuren – die Slayer, Prinz Colwyn und seine Männer, das Biest und die ganzen Felsbrocken. Die billigen Animationen bestanden aus nur zwei Bildern. Manchmal nahm ich Polaroidfotos oder Edmund Muybridges Pionierstudien zur menschlichen Bewegung zu Hilfe." Wegen der nur zwei Animationsstufen bewegen sich alle Figuren so hektisch, als hätten sie fünf Espressi intus.

Filme spielten auch in Jeffs nächstem Projekt eine Rolle: *Us vs Them* nutzte das neue LaserDisc-Format, um Computergrafiken über Filmmaterial zu legen. Der Titel war ein schamloses B-Movie über Piloten und einen rebellischen Captain, die eine Alien-Invasion abwehren. „Das Schiff des Spielers habe ich aus einer Röhre, Kartonflügeln und Plastikteilen gebaut. Dann habe ich es silbern angemalt und noch ein Cockpit gemacht", erklärt Basteltalent Jeff. „Sogar das Mylstar-Logo habe ich auf die Flügel gemalt. Ich habe Polaroids aus verschiedenen Winkeln gemacht, sie auf Transparentpapier übertragen. Auf einem Leuchttisch habe ich mit kariertem Papier daraus Sprites erstellt. So lief das damals!"

Der 1984 erschienene Titel nutzte die neue Technologie voll aus: *Us vs Them* bot vielseitiges, kreatives Gameplay und professionelle Schauspieler in den Hauptrollen. Doch es gab ein Problem: LaserDisc-Automaten funktionierten in kontrollierter Umgebung, doch im realen Spielhallen-Betrieb waren die Discs sehr fehleranfällig und die Betreiber zweifelten am ganzen Medium. „Ich hätte nie gedacht, dass es Probleme geben könnte", seufzt Jeff. „Viele Firmen produzierten LaserDisc-Spiele. Ich dachte, das haben sich Techniker ausgedacht, was soll schiefgehen? Dann wurde mir klar, dass die ganze Industrie in der Klemme steckt. Es gab eine große Übersättigung mit Produkten. Es gab letztlich eine endliche Zahl Spielhallen und Arcade-Kunden. Der Aufstieg der Heimkonsolen hat uns noch mehr Wasser abgegraben …"

Gottlieb wurde 1983 in Mylstar umbenannt, nachdem Coca-Cola die Mutterfirma Columbia Pic-

Zeitstrahl

1982 — 1983 — 1983 — 1983

Q*BERT

■ **JAHR:** 1982
■ **SYSTEM:** Arcade

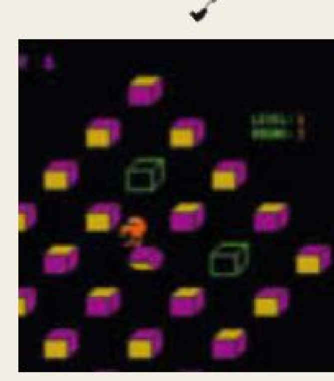
Ein Klassiker aus dem goldenen Arcade-Zeitalter. Wird noch heute kompetitiv gespielt; 2020 könnte das erste 100-Stunden-Spiel mit einer einzigen Münze geschafft werden.



Q*BERT'S QUBES

■ **JAHR:** 1983
■ **SYSTEM:** Arcade

Bei der Beliebtheit des Vorgängers überrascht es, dass der innovative Nachfolger nicht bekannter ist. Ihr solltet dem charmanten Titel eine Chance geben!



MAD PLANETS

■ **JAHR:** 1983
■ **SYSTEM:** Arcade

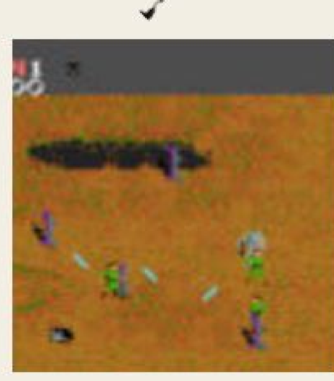
Ein hervorragender und oft übersehener Shooter mit herrlicher Grafik von Jeff. Wegen der ungewöhnlichen Steuerung spielt man es am besten an einem Original-Automaten.



KRULL

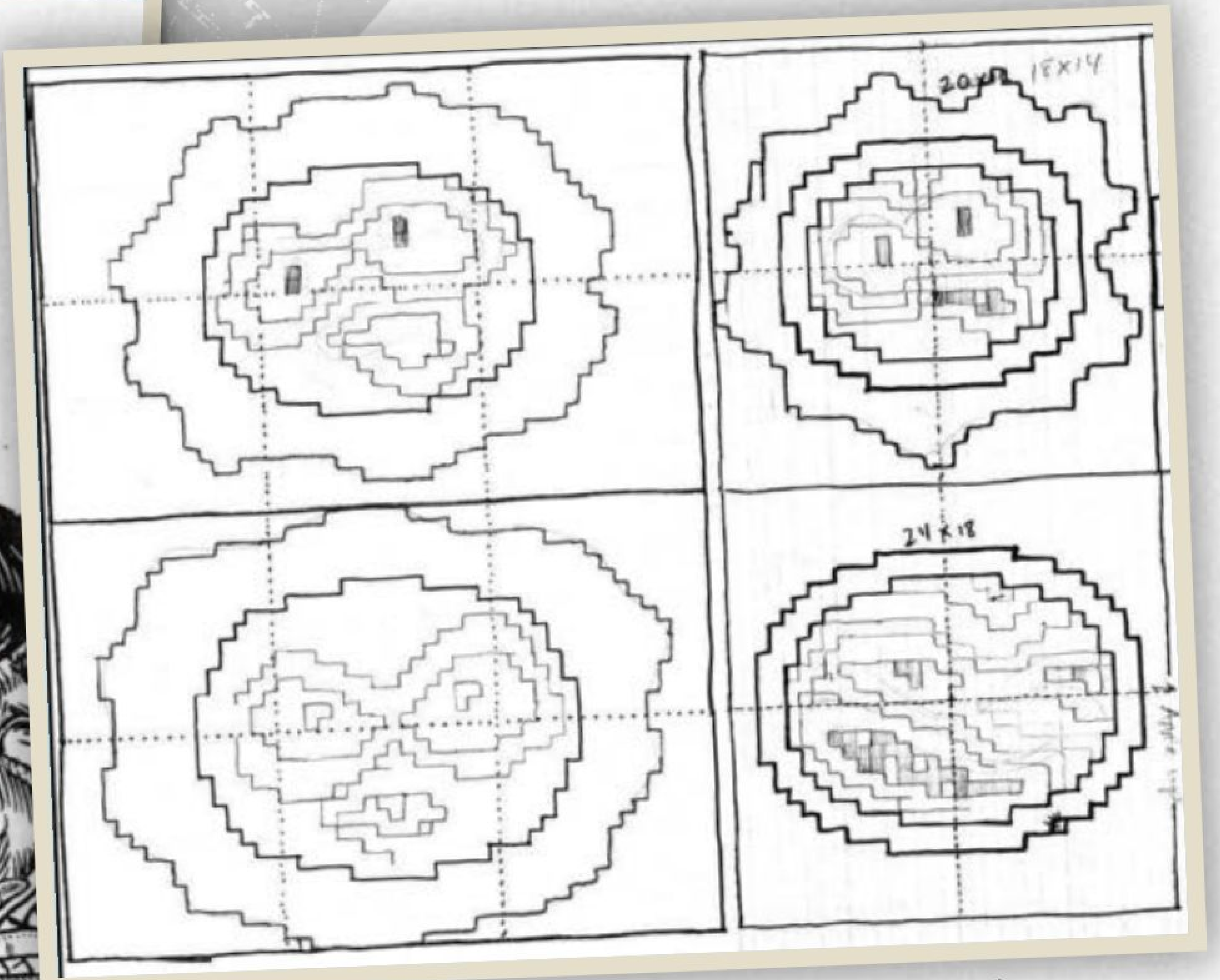
■ **JAHR:** 1983
■ **SYSTEM:** Arcade

Der Flop des Films schadete der Versoftung. Schade, denn die fünf vielseitigen Levels halten eine Menge Spaß bereit.





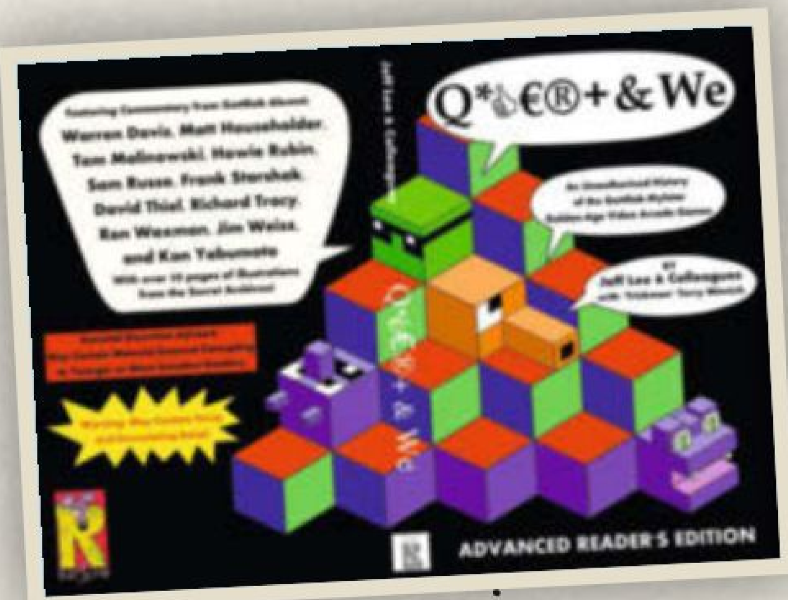
» Jeffs Flyer zu Us vs Them – links ist er selbst mit Hut und Brille.



» Jeffs Entwürfe für *Mad Planets* (Arcade).

Er & Q*Bert

Warum schrieb Jeff seine Memoiren? „Ich hatte dieses Archiv mit Zeug aus meinen Spieltagen und habe mit vielen Leuten Kontakt gehalten. Vor Jahren war ich zur Party von Q*berts 35. Geburtstag im Haus von ‚Trickman‘ Terry Minnich eingeladen. Dort lernte ich die ganze Retro-Szene kennen, von der ich gar nichts wusste. Damit hat es angefangen!“ Darauf entstand das spannende *Q*Bert & We*, die Geschichte von Jeff als Spieleentwickler, die Interviews mit Kollegen und exklusive Artworks enthält. Erhältlich auf www.jeffreyplee.com.



tures übernommen hatte. Durch die Zerrüttung der Spielebranche stand Mylstar vor großen Herausforderungen. Stellen wurden abgebaut und viele Spiele von Jeff wurden eingestellt, darunter *Curveball*, *Video Vince* und zwei Versionen von *Wiz Warz*. „Das geschah regelmäßig und für uns war es wie in der Film- und TV-Branche. Nicht jede Pilotfolge wird zur Serie. Ich wünschte nur, *Tylz* wäre fertig geworden. Chris Krubel, ein Programmierer von *Krull*, hat es erfunden und programmiert. Es war seltsam, sehr intelligent und ungeheuer lustig. Ich bin wirklich in der Gestaltung der wahnsinnigen Schachfiguren aufgegangen, die zu seiner Persönlichkeit gepasst haben. Wer weiß, ob es ein tolles Spiel geworden wäre, aber ich hatte ein gutes Gefühl dabei.“

Wenn ihr nun neugierig geworden seid: Ein Prototyp von *Tylz* findet sich im Internet, sucht einfach danach. Bis zur Veröffentlichung schaffte es *The Three* *Stooges in Brides is Brides*, in dem die berühmte Komikertruppe ihre Verlobten rettet. Jeff wuchs mit dem Slapstick der drei Stooges auf, und da Columbia Pictures deren Kurzfilme gemacht hatte, schlug er ein Lizenzspiel mit Tortenwurf-Einlagen vor. „Sam Russo programmierte und ich arbeitete enthusiastisch an der Grafik“, grinst Jeff. „Sam hat eine Art Schleim gegen Wände geworfen, um das Geräusch der zerspritzenden Torten aufzunehmen. Zeug flog herum, Dinge bekamen was ab und unserem Boss Ron Waxman kamen sichtlich Zweifel …“ ▶

Fokus auf Jeff

Jeff benennt seine drei liebsten Projekte.



■ Q*BERT
„Das Ergebnis meiner alten Grafik-Obsessionen, Hardwareübungen von Kan, Code-Experimenten von Warren und Sound-Schnipseln von David.



■ CAVEMAN
„Mein Milchzahn-Projekt. Etwas Spiel, aber vor allem Flipper. Eine schöne Erinnerung, auch wenn es nicht gut ankam.“



■ DOUBLE CHEESE
„256 Farben und viele Sprites für Ratten in Boxen, die Käsebälle mit dem Po wegstoßen. Für sowas wurde ich bezahlt?“

1984

US VS THEM
■ **JAHR:** 1984
■ **SYSTEM:** Arcade
Eines der besten LaserDisc-Spiele erschien ausgerechnet erst, als das System an Popularität verlor.



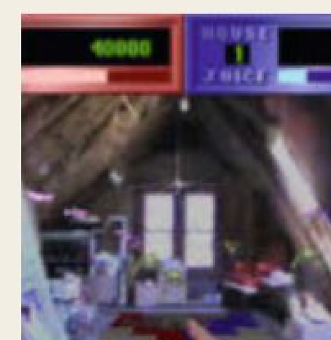
1984

THE THREE STOOGES
■ **JAHR:** 1984
■ **SYSTEM:** Arcade
Jeffs letztes Spiel für Mylstar mit dem Comedy-Trio in der Hauptrolle zeigt seine Pixelkunst von ihrer besten Seite.



1989

EXTERMINATOR
■ **JAHR:** 1989
■ **SYSTEM:** Arcade
Ein herrlich schräger Titel. Gilt als das erste Spiel, das durchgehend digitale Grafik verwendet hat.



1992

Q*BERT 3
■ **JAHR:** 1992
■ **SYSTEM:** SNES
Jeff kehrte zu seinem ersten Hit zurück, erschuf neue Gegner und stellte sicher, dass unser Held keine Arme bekam.







» Als die Arcade-Szene kleiner wurde, arbeitete Jeff an Konsolenspielen wie *Home Alone*.“



Leserfragen

Merman: Mit welcher Hardware hast du bei Gottlieb gezeichnet?
Jeff Lee: Ursprünglich mit dem Apple II, und danach gab es eine Platine und Software, entwickelt von Jun Yum und Jim Weisz, basierend auf dem Intel-8080-Chip.

Mr. Jenzie: *Krull* ist einer meiner Lieblingsfilme. Wie oft hast du ihn als Referenz für das Spiel geschaut?
Jeff Lee: Ich habe ihn einmal gesehen. Ich weiß nicht mehr, ob ich mit dem Entwicklerteam oder meiner Freundin gegangen bin, aber ich war nicht beeindruckt… aber gut, der Film hat Hardcore-Fans, die kitschige oder schlechte Filme mögen. Oder vielleicht halten sie ihn einfach für toll!

Merman: Hast du dich für die Grafiken von *Mad Planets* viel von Vorbildern inspirieren lassen?
Jeff Lee: Bei meinem Job im Junior College hatten sie ein richtiges Observatorium mit Vorträgen und Lasershows. Wir hatten viele Fotos von den Weltraummissionen zu Jupiter und Saturn in den späten Siebzigern und frühen Achtzigern, die wir nie zuvor gesehen hatten. Ich habe noch welche davon […] und damals habe ich sie verwendet.

Northway: Gab es Bedenken wegen Q*berts Fluchen?
Jeff Lee: Allerdings! In den 90ern schrieb mir ein Junge per E-Mail, als er in Arkansas aufwuchs, wurde *Q*bert* aus den Spielhallen entfernt, da sich Leute über das Fluchen beschwert hatten. Das war in gewissen Gegenden des Landes ein Problem!

» Der Markt war gegen uns. Vielleicht war es zu seltsam und die Bedienung war den Spielern zu schwer. « Jeff Lee

Mylstar wurde im September 1984 geschlossen, danach arbeitete Jeff wieder als Selbstständiger. Er illustrierte für Zeitungen und erstellte Grafiken für Macromind, darunter für das populäre Mac-Spiel *Maze Wars+* von 1986. Er blieb auch den Spielhallen treu und schuf die Grafik für das Fahrspiel *Banzi Run* von Incredible Technologies, das jedoch nie veröffentlicht wurde. Gegen Ende der Dekade tat er sich bei Premier Electronics erneut mit Warren Davis für das innovative *Exterminator* zusammen. Ihr steuert darin eine körperlose Hand, die Insekten und andere Plagegeister in einem Haus greift, erschlägt oder abschießt. Es ist ein ungewöhnliches Konzept in einem auffallenden Automaten und mit einem markanten digitalen Stil.

Jeff schwärmt noch immer von dem großartigen Projekt. „Ich hatte nun Frau und Kinder und Heimkameras waren recht günstig. Für Aufnahmen nutzte ich die professionellen Kameras aus dem Büro oder die, mit der ich meine Kinder filmte. Wir digitalisierten für das Spiel alles Mögliche: Kugelasseln in meinem Garten und Frösche. Ich baute und filmte Modelle für Wespen und das Hausinnere. Doch der Markt war gegen uns. Vielleicht war es zu seltsam und die Bedienung war den Spielern zu schwer. Es gab einige schöne Testberichte – in einem hieß es, *Exterminator* werde uns als Firma reich oder arm machen!“

Jeff lacht. Heute weiß er, es war Letzteres. Davor produzierte Premier Electronics jedoch noch einige Jahre wieder Flipper, die in den 90ern eine Renaissance erlebten. Im folgenden Jahrzehnt arbeitete Jeff an Konsolenspielen wie *Home Alone* (1992) für Mega Drive. Auf dem SNES lieh er *Q*Bert 3* sein Talent. Es war eine interessante, etwas psychedelische Variante der Formel. „Einer der seltenen Fälle, bei denen ich aufgesucht wurde. Ich bekam einen Anruf von den Lizenzinhabern, weil ich der ursprüngliche Grafiker war. Es war toll, mit höherer Auflösung und mehr Farben zu den Charakteren zurückzukehren. Natürlich stellte ich sicher, dass er keine Arme bekam!“

Auch wenn Jeff nicht mehr in der Branche arbeitet, ist sein Interesse an Videospielen und der Geschichte des Mediums ungebrochen. 2018 brachte er den Band *Q*bert & We* über seine Zeit bei Gottlieb heraus, der viele Interviews mit seinen früheren Kollegen enthält (siehe Kasten „Q*bert und er“), und er ist häufig in US-Retro-Shows zu Gast. Er lebt in der Nähe der Spielhalle Gallopping Ghost in Chicago, in der viele seiner Arcade-Titel stehen, darunter natürlich auch *Q*bert*. Wenn er seine Schöpfung in der Spielhalle oder auf der Leinwand sieht, denkt er da: „Gut gemacht, mein Junge“? Jeff muss grinsen. „So ähnlich. Den einen bedeutet *Q*bert* gar nichts. Anderen schon, und von denen höre ich immer noch: ‚Wow! Das hast du gemacht?‘“ *

Trivia

Jeff arbeitete bei Gottlieb mit Designer Tim Skelly (*Rip-Off*). Jeff beschreibt ihn als „cool, hyperintelligent und witzig. Er brauchte keine künstlerische Hilfe von mir.“

Wir danken Jeff, seiner Patentochter Nora Canfield, „Trickman“ Terry Minnich und www.arcade-museum.com für die Fotos und Skizzen.

Jeffs
Einsame-Insel-Spiele

Die Spiele, ohne die Jeff schlicht nicht leben könnte.

01 Q*bert's Qubes (ARCADE)
Ich kann meinen schwachen *Q*bert*-Highscore nicht toppen. Wie schwer kann es sein, im Nachfolger Fortschritte zu machen?

02 Dig Dug (ARCADE)
Ein verdammt niedliches Spiel mit eingängigem Titelsong. Hier kann ich sicher noch viel weiter kommen. Ich bin gespannt, was da noch kommt.

03 Sid Meier's Civilization (PC)
Ich habe es nie gespielt, aber einige meiner Freunde lieben es. Mit viel Zeit und nur sieben Spielen auf der Insel könnte ich tief in diese große Saga eintauchen. Eigentlich also kein Lieblingsspiel von mir, wäre es aber, wenn ich die Zeit investiere.

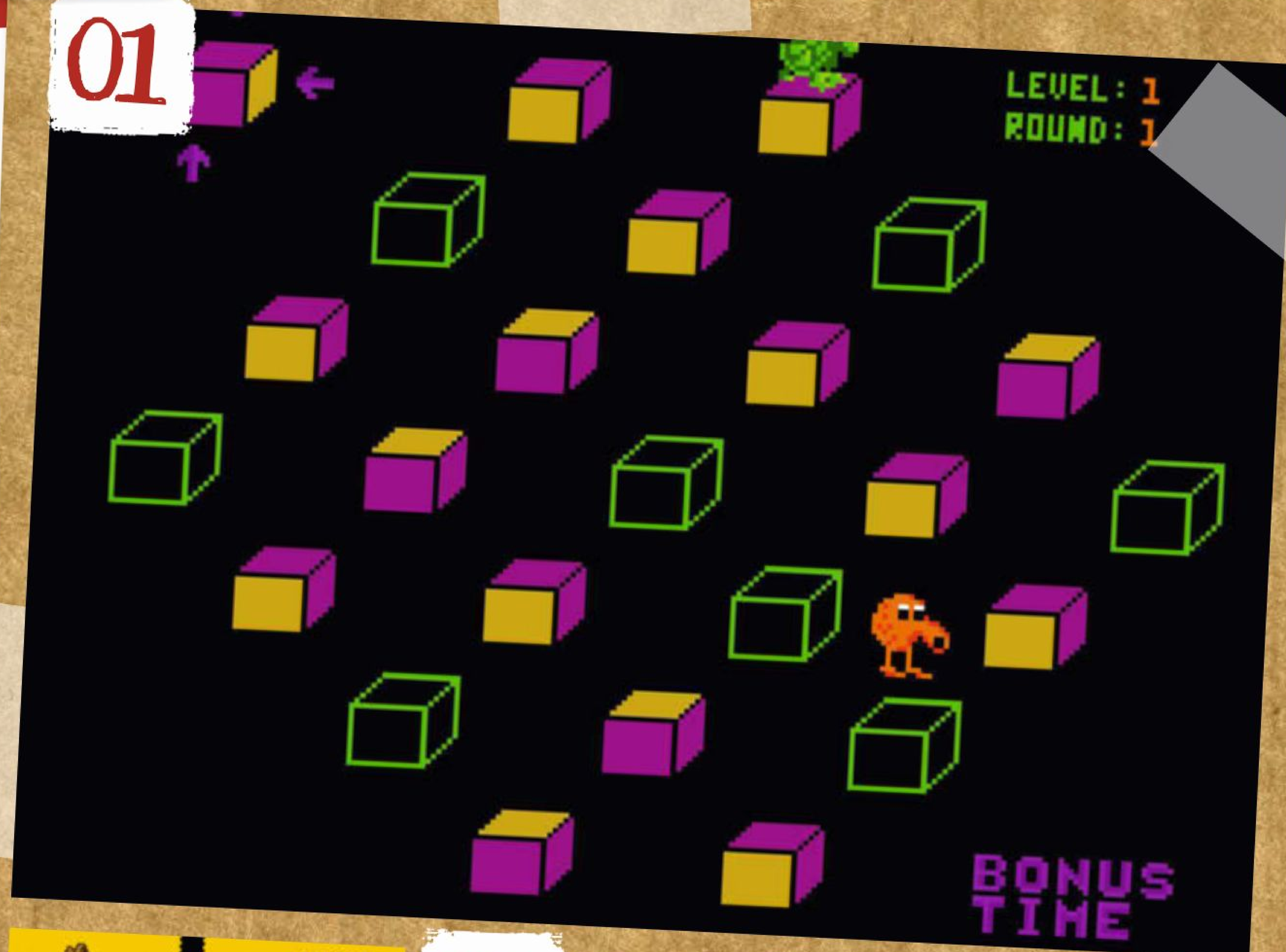
04 Dungeons & Dragons Online (PC)
Die Insel hat Internet, richtig? Ich habe unzählige Stunden mit dem Zeitfresser verbracht und kein Ende in Sicht. Ich werde es wahrscheinlich spielen, sobald ich hiermit fertig bin.

05 Qix (ARCADE)
Wir hatten *Qix* eine Weile im Pausenraum bei Gottlieb, und ich habe es geliebt. Die pure Abstraktion und einfache Prämisse verleihen ihm eine erhabene Eleganz.

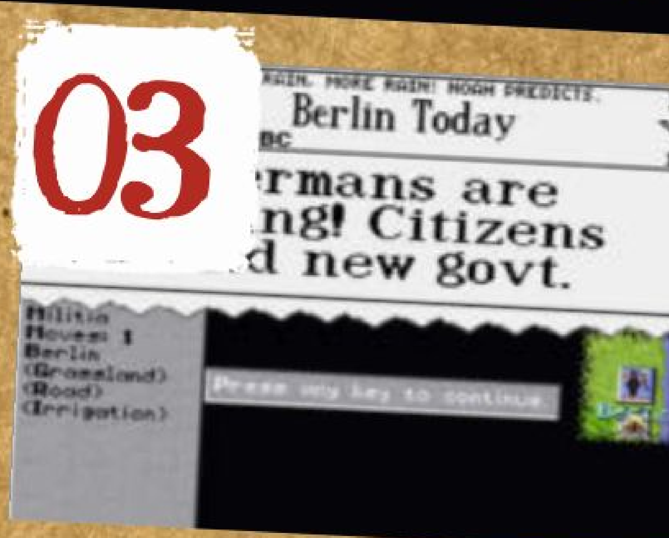
06 Centipede (ARCADE)
Spannung pur mit herrlicher Grafik und großartigem Sound. Die Schüsse und Insektenbomben fühlen sich echt gut an. In meinen Augen eines der tollsten Trackball-Spiele aller Zeiten.

07 Haunted House (PINBALL)
Ein Flipper-Tisch zur Abwechslung. Wurde von Kollegen designt und ist wieder ein sentimentaler Liebling. Außerdem hat er mehrere Flipper und drei Spielmodi, also jede Menge Herausforderungen.

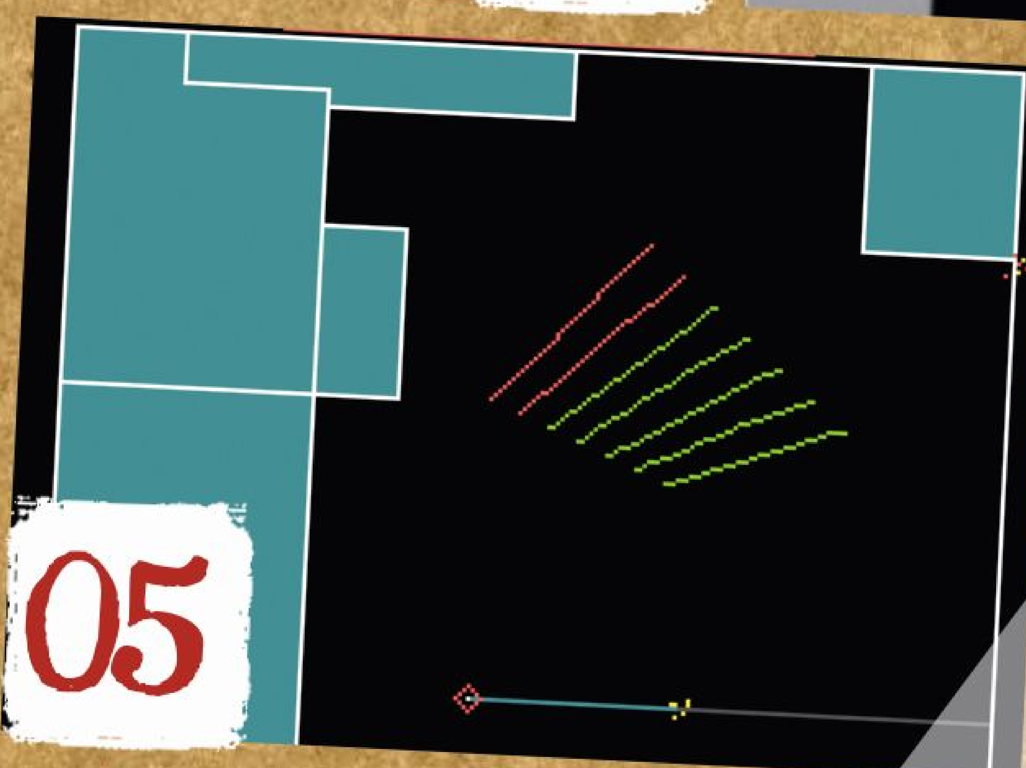
08 Euchre 3D (IOS)
Ich liebe Kartenspiele – auch auf dem iPhone. Keine Ahnung, warum ich so viel Zeit da reinversenke … Ich genieße wohl die Gesellschaft anderer Spieler. Auf der einsamen Insel muss ich aber gegen die KI spielen und mein Partner-Bot ist ein Idiot, also muss ich mich extra reinhängen.

















RETRO GAMER ABONNIEREN UND ZEITREISE ANTRETEN!

ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

3/2020
Juni, Juli, August 2020
Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

Animal Crossing
Die Geschichte der Erfolgs-Serie

PLUS:
- Uridium
- Heretic
- Ocarina of Time
- Gunship
- Crackpots
- Dragon Spirit
- Twin Cobra
- Pool of Radiance
- Space Taxi
- Ghost Hunters
- Warsong
- Claw
- The Great Escape
- Skidmarks
- Time Crisis
- Spy Hunter

u.v.m.

MARBLE MADNESS

Der Arcade-Hit schuf ein neues Genre: Retro Gamer murmelt sich durch das legendäre Kugelspiel aus den 80ern

MAN!AC

MAGAZIN-REPORT

MARIO SUPERSTAR
Dauerbrenner Mario: Wir entschlüsseln das Geheimnis seines irren Erfolgs

COMMANDOS
Wie Pyro Studios ein neues Genre erfanden und mit Teil 2 perfektionierten





Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei **Retro Gamer** finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.



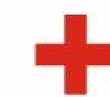
RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/rg-abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de

15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname | Name
Straße, Haus-Nr. | PLZ, Ort
Telefon | E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ○ E-Mail ○ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

____
Datum, Unterschrift

MAKING OF

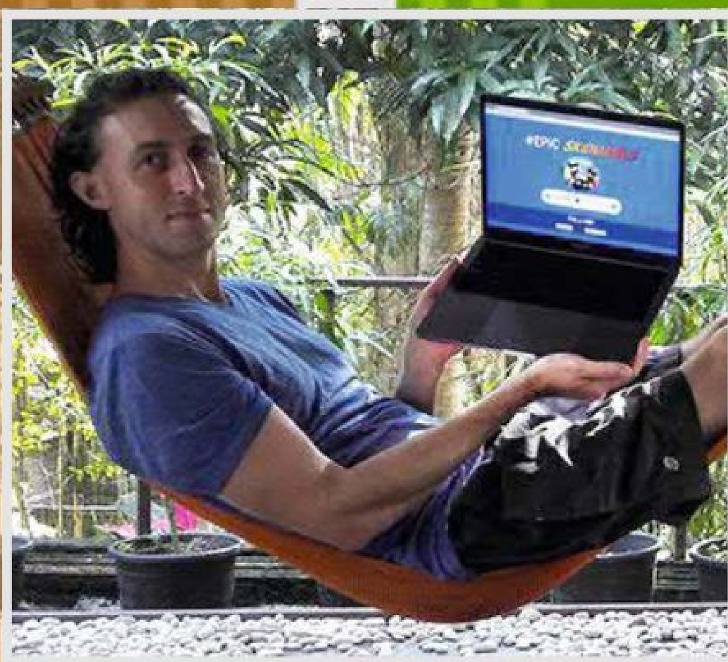
SKIDMARKS UND SUPER SKIDMARKS

Kühe auf Rädern! Minis! Wohnwagen! Quadratische Kurven! Acht-Spieler-Modi auf zwei Bildschirmen! All diese wunderbaren Features haben uns die Neuseeländer von Acid Software spendiert.

Im Nachhinein war *Skidmarks* wohl kein so kluger Name. Zumindest dürften viele englischsprachige Schulkinder amüsiert gewesen sein, denn wie die deutsche Übersetzung „Bremsspuren" steht sie für gewisse Veränderungen der Unterhose. Vermutlich differiert der Sprachgebrauch in Neuseeland hier vom britischen. Wie dem auch sei: Hinter dem unglücklichen Namen steckt einer der besten Mehrspieler-Racer auf dem Amiga! Und die Fortsetzung *Super Skidmarks* war sogar noch besser.

Das kleine Studio Acid Software aus Neuseeland war bis dahin quasi unbekannt, sollte sich aber später durch das Draufsicht-Rennspiel *Roadkill* und das fantastische Shoot-em-up *Guardian* einen Namen machen. 1993 hatten die Entwickler aber erst wenig vorzuweisen, darunter den durchschnittlichen Plattformer *Woody's World*. Und dann kam *Skidmarks*.

Der ehrgeizige Jungprogrammierer hinter dem schicken Rennspiel war Chris Blackbourn, der die Schule gerade abgeschlossen und mit der Uni begonnen hatte. Der zur damaligen Zeit „Andrew" genannte und so auch in den Credits des Spiels verewigte Chris erinnert sich: „Spieleentwicklung war damals, wie die Indie-Szene heute, sehr experimentell. Jeder spickte beim anderen, niemand erreichte die gewünschten Resultate, aber alle waren mit Leidenschaft dabei."



» Chris arbeitet in Bali an *Epic Skidmarks*. Heute ist er, nach Jobs bei Lionhead, BioWare und Ubisoft, Freelancer.

Laut Chris fing *Skidmarks* als simple Demo für die Programmiersprache Blitz Basic an, die der Neuseeländer Mark Sibly als userfreundlichere Version von BASIC geschaffen hatte. Mark nutzte sie gemeinsam mit Assembler, um 1995 den simplen *Doom*-Klon *Gloom* auf den Amiga zu bringen.

Als Chris bei Acid einstieg, hatte das Studio ein paar Shoot-em-ups wie den *Defender*-Abklatsch *Zeron* veröffentlicht, wollte sich aber breiter aufstellen und das Portfolio um ein Rennspiel erweitern. Chris wollte beweisen, dass man mit Blitz Basic eine simple Version seines liebsten C64-Spiels, *Racing Destruction Set*, entwickeln konnte. „Sehr früh entschieden wir uns, das Konzept zu ändern: Anstatt wunderschönen Quellcode für ein Solo-Rennspiel zu schreiben, machten wir einen Multiplayer-Racer, der die Hardware an ihre Grenzen bringen sollte."

In der Tat: Mit seinen geschmeidigen 3D-Animationen der kleinen Autos nutzt *Skidmarks* den Amiga wirklich aus und setzte einen Kontrast zu den bis dahin oft üblichen Klötzchensprites. Diesen 3D-Effekt zu erzielen war nicht einfach. Chris verrät uns, dass das Team dazu auf Lego-Bausteine zurückgriff: „Für ein anderes Projekt hatten wir eine drehbare Plattform aus Lego gebaut, die aus einer zentralen Achse und einer kleinen Kurbel bestand." Darauf platzierten die Teammitglieder dann ein Modell aus angemaltem Schaumstoff und nahmen ein Bild auf, digitalisierten und bereinigten es. Nach 32 Umdrehungen hatten sie genug Animationsstufen, um das Objekt im Spiel zu drehen."

Die Technik war zwar innovativ, aber dann doch zu unhandlich für die Verwendung, denn sie wollten die Autos in verschiedenen Winkeln aus der Vogelperspektive zeigen. Für *Skidmarks* wären bei 32 unterschiedlichen Drehungen aus fünf vertikalen und fünf horizontalen Neigungswinkeln 800 Bilder fällig geworden. „Wir wussten auch gar nicht, wie wir das Automodell auf der Platte präzise genug drehen sollten. In unserer Verzweiflung stiegen wir dann auf den 3D-Raytracer *Imagine* um, danach lief alles wie am Schnürchen."

Die Strecken wurden ebenfalls in hübschem 3D erstellt, inklusive Hügeln, Wällen und Schanzen, die die Autos in die Luft katapultierten. Interessanterweise kamen diese bunten Schauplätze von Chris' Faszination für die Computergrafiken des Terrains bei der Landung des Shuttles im Film *Aliens*. „Ich wollte etwas Ähnliches in AmigaBASIC erstellen, es hat aber nicht funktioniert, bis wir einen isometrischen Winkel erzwungen und ▶



» [Amiga 1200] Das Leveldesign garantierte Karambolagen zwischen den schicken Autos.

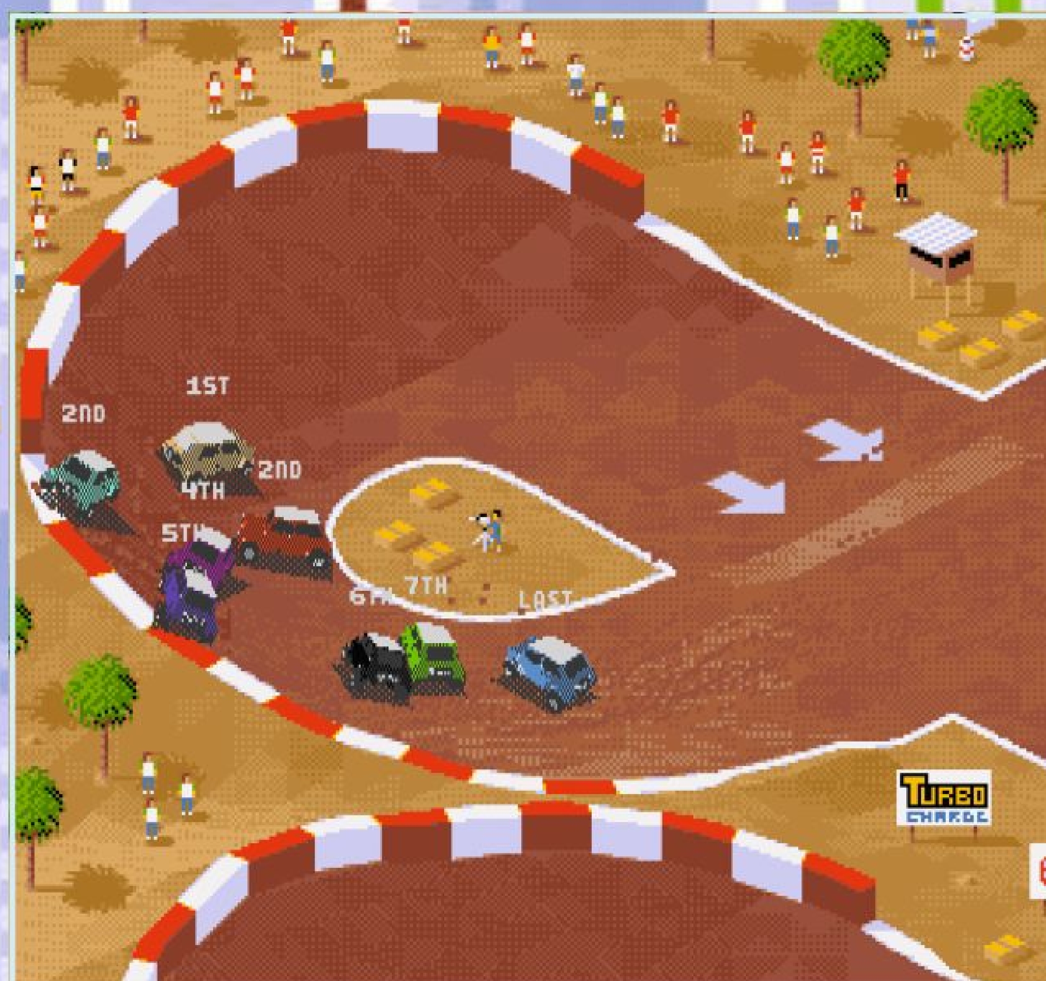

» [Amiga 1200] Kreuzungen gab es auf fast allen Strecken, und sie sorgten immer für Chaos.



» [Amiga 1200] Die scharfen Kurven von *Super Skidmarks* sind fordernd.

▶ es offline rausgerendert und dann noch verschönert haben.“ Eine ähnliche Technik kommt bei *Skidmarks* zum Einsatz. Wenn euch der Quellcode interessiert, findet ihr ihn auf Chris' Blog unter bit.ly/2S24vw4.

Ein weiterer Punkt, der die Hardware an ihre Grenzen trieb, waren die namensgebenden Bremsspuren im Dreck, wann immer die Autos um die Kurven drifteten. Das war damals eine echte Neuerung, und die bei Rennende völlig zerfurchten Strecken trugen massiv zum Spielspaß bei.



» [Amiga C32] *Super Skidmarks* fühlt sich durch die Kollisionen teils wie *Demolition Derby* an.

Als *Skidmarks* 1993 erschien, erhielt es gute Bewertungen. *Amiga Joker* beispielsweise bewertete das Spiel mit 80 Prozent und lobte vor allem die Optik mit ihren Reifenspuren und den schicken Wagen. Doch auch der fetzige Soundtrack fand seine Erwähnung. Als Kritikpunkt auf optischer Seite wurden allerdings die etwas tristen Streckendesigns angeführt, die nicht viel mehr boten als braune Schmutz-Strecken und graue Asphalt-Highways.

Chris und sein Team ruhten sich nicht auf den Bewertungen aus und machten sich gleich an den Nachfolger *Super Skidmarks*, der 1995 auf sagenhaften sieben Disketten erschien. Die Zahl der Strecken wurden verdoppelt und die 24 Kurse durften nun auch rückwärts angefahren werden. Um hektische Diskettenwechsel zu vermeiden, ließ sich das Spiel auch auf einer Festplatte, falls vorhanden, installieren.

» Die Kühe prallten überall ab und flogen von den Strecken und aus dem Bildschirm, also machte ich sie gerade so viel langsamer, dass sie spielbar blieben. « CHRIS BLACKBOURN



EPIC SKIDMARKS

Die Rückkehr der Wohnwagen.

■ **Nach Anstellungen bei Lionhead, BioWare und Ubisoft ist Chris Blackbourn zurück in Neuseeland und hat sich wieder *Super Skidmarks* zugewandt. Seit 2016 überarbeitete er alle Strecken, Inhalte, Autos, Sounds und die Musik, und zwar für die Online-Neuauflage namens *Epic Skidmarks*.**

Deren Kernfeature ist der Modus „Two Herds at War“ (zwei Herden im Krieg), in den jederzeit ein- und ausgestiegen werden kann. Die Spieler treten entweder der roten oder gelben Herde bei und müssen durch Siege in schnellen Rennen für ihr Team punkten. Chris will noch weitere Features einbauen, die Wohnwagen sind aber bereits dabei.

Ein Problem für Spieler in unseren Breitengraden ist allerdings, dass die Server in der südlichen Hemisphäre stehen, was in Europa in fiesem Lag resultiert. Chris gibt zu: „Vielleicht sollte ich einen Server bei euch platzieren.“

Epic Skidmarks ist browserbasiert und gratis, ihr könnt es also ohne Probleme antesten. Ob auf dem Smartphone, Desktops oder sogar in VR, laut Chris ist alles möglich. „Es ist sogar denkbar, dass wir es auf den Amiga zurückbringen.“ Finden könnt ihr das Spiel auf *www.epicskidmarks.com* oder auf Twitter unter *@epicskidmarks*.



Am besten war aber die erhöhte Fahrzeugauswahl. Es gab nun Minis, VW-Käfer und… Kühe. Wie Chris sich erinnert, waren die Wiederkäuer ein Standard-Grafikmodell, das bei Imagine inkludiert war, und an das ein Grafiker einfach Räder gesetzt hatte. „Echte Kühe sind ziemlich langsam im Vergleich zu Rennautos, das war langweilig. Also machte ich sie viermal so schnell, woraufhin aus *Skidmarks* ein Flipper wurde. Die Kühe prallten überall ab und flogen von den Strecken und aus dem Bildschirm, also machte ich sie gerade so viel langsamer, dass sie spielbar blieben."

Eine weitere spaßige Ergänzung waren die Wohnwagen, die man ans Auto hängen konnte. Durch sie wackelte euer Gefährt hin und her und es gab köstliche Karambolagen, wenn vier Spieler mit Anhängern gleichzeitig enge Kurven durchfuhren. Wohnwagen sind definitiv etwas, das öfter in Rennspielen Verwendung finden sollte!

Laut Chris resultierten viele Ideen von *Super Skidmarks* aus dem Wunsch, die Hardware noch weiter auszureizen.



» [Amiga 1200] Die Reifenspuren verraten, wie gut ein Rennen gelaufen ist.



» [Amiga 1200] Abseits der Strecken gibt es nette Details wie Schilder zu entdecken.

Das Spiel bot etliche Features speziell für den stärkeren Amiga 1200, darunter einen hochauflösenden Modus, bei dem etwas weiter rausgezoomt wurde. Statt vier gleichzeitig angezeigten Autos beim Amiga 500 konnten A1200-Besitzer acht Vehikel gleichzeitig sehen.

Der Splitscreen-Modus wurde von zwei auf drei Spieler erweitert und es gab nun auch eine an *Micro Machines* erinnernde Variante, bei der vier Rennfahrer auf demselben Bildschirm rasten; wer zu weit zurückfiel, flog raus. Am besten war aber der Cinerama genannte Breitbild-Modus, für den zwei Amiga 1200 verbunden wurden, sodass man die komplette Strecke auf zwei Bildschirmen angezeigt bekam und acht Spieler gleichzeitig um die Wette rasen konnten. Chris erklärt die Anzahl der Spieler: „Das Acht-Spieler-Limit kam daher, dass die Hardware acht Sprites darstellen konnte, und Simon Armstrong, der Studio-Chef, bestand darauf, dass alles mit 50 Bildern pro Sekunde lief, sodass wir keine Tricks zur Sprite-Verdopplung verwenden konnten."

Ein weiteres schickes Merkmal war das *Pong*-ähnliche Spiel im Menü, dass man während der Ladezeiten spielte. „Du konntest es allein oder zu zweit spielen. Ich habe wohl mehr Zeit mit dem Playtesting als mit der Programmierung des *Pong*-Spiels verbracht", schmunzelt Chris. Kurioserweise baute Namco etwa zeitgleich ein *Galaxian*-Spielchen in den Ladebildschirm der PlayStation-Version von *Ridge Racer* ein – und ließ sich die Idee patentieren (das Patent ist 2015 ▶

SEITEN-SPRÜNGE

Die Versionen von *Super Skidmarks.*

ACID@ICONZ.CO.NZ

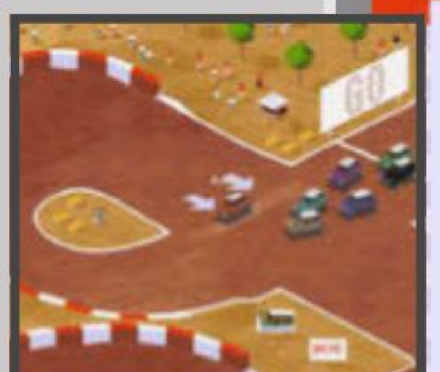
AMIGA 500/1200

Die Amiga-Originalfassung wurde auf sieben Disketten ausgeliefert und lief auf dem A500 und dem A1200. Auf dem 1200 gab es viele Aufwertungen wie einen hochauflösenden Modus und acht statt vier Autos auf den Strecken. Der Clou: Man konnte zwei Amiga 1200 verbinden, um die ganze Strecke auf zwei Bildschirmen zu sehen.



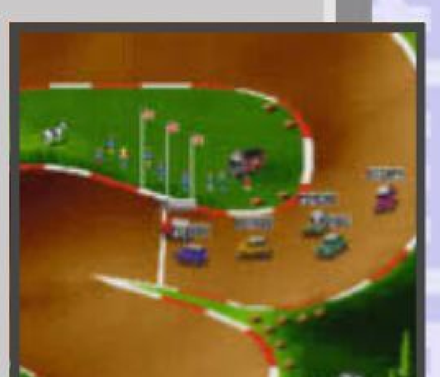
AMIGA CD32

Die Umsetzung bot einen Vorteil zur sonst identischen A1200-Fassung: Sie kam auf einer einzigen CD statt zig Disks. Systeme miteinander zu verbinden, um den Acht-Spieler-Modus zu genießen, ging aber nur über Umwege. Dafür bot die CD eine *Guardian*-Demo, einen *Roadkill*-Trailer und eine *Defender*-Vollversion.



MEGA DRIVE

Anstatt Guildhall Leisure übernahm Codemasters das Publishing. Wohl deswegen unterstützt der Port den J-Cart-Adapter, durch den Vier-Spieler-Splitscreen-Rennen möglich wurden. Der Grafikstil wurde stark verändert, die Reifenspuren fehlen leider. Außerdem sind nur sechs Autos auf der Strecke und zu Beginn gibt es nur vier Vehikel; Kühe und Formel-1-Boliden müsst ihr erst freischalten.



»Es erschien immer möglich, egal wie weit du zurückgelegen hast, dass du irgendeine verrückte Aktion in den letzten Runden abziehst und doch noch gewinnst.« CAM WINSTANLEY



▶ ausgelaufen). Chris fällt ein ähnlicher Fall aus der damaligen Zeit ein. „Es gab ein Patent für Controller-Vibrationen, und eine komplette Generation Spieler hatte deswegen schwächere Controller, als es hätte sein müssen. Die gesamte Stimmung in der Industrie wurde damals ziemlich frostig."

Im Hauptmenü gab es noch etwas Ungewöhnliches: Anstelle von „Super Skidmarks" stand dort „Skidmarks 2". Deshalb nannten es ein paar Magazine so oder gar „Super Skidmarks 2". Chris klärt uns auf: „Wir kündigten irgendwann an, an *Skidmarks 2* zu arbeiten. Als wir das Spiel aber auslieferten, war der offizielle Name *Super Skidmarks*. Die Verwirrung kommt wohl von der Grafik im Spiel und davon, dass ein Teil der Dokumentation sich auf die Versionsnummer ‚SKIDMARKS V2.2' bezieht, die ein Teil des Multiplayer-Protokolls ist. Die Versionsnummern müssen identisch sein, wenn ihr über ein serielles Kabel spielen wollt."

Die Wertungen für *Super Skidmarks* übertrafen die des ersten Teils Anfang 1995 noch einmal. Die bereits zitierte *Amiga Joker* vergab dieses Mal 85 Prozent und lobte besonders den verbesserten Mehrspieler-Modus, konkret die Vier-Spieler-Variante an einem Bildschirm. Und auch die abwechslungsarmen Strecken waren ein geringerer Kritikpunkt: Zwar seien sie immer noch nicht die Stärke des Spiels, durch nette kleine Details hätten sie aber mehr Wert als noch im ersten Teil.

Der britische Journalist Cam Winstanley (ehemals *Amiga Power*) hat wohlige Erinnerungen an *Super Skidmarks* und ausgelassene Rennrunden in der Redaktion. „Wie *Sensible Soccer*, *Dynablaster*, *Gravity Power* und *Stunt Car Racer* schaffte es auch *Super Skidmarks*, alle Mitarbeiter in der Mittagspause oder sogar nach Feierabend im Büro zu fesseln, um mit den Kollegen zu spielen." Besonders viel Freude hatten Cam und die Kollegen an dem auf zwei Bildschirme verteilten Acht-Spieler-Modus, einem der großen Alleinstellungsmerkmale: „Wir haben uns alle zum Spielen versammelt, und deine Augen wanderten ohne Probleme von einem Bildschirm zum anderen. Es erschien immer möglich, egal wie weit du zurückgelegen hast, dass du irgendeine verrückte Aktion in den letzten Runden abziehst und doch noch gewinnst."

Wenig später gab es auch eine Amiga-CD32-Version von *Super Skidmarks*, der allerdings der Zwei-Geräte-Modus fehlte. Chris merkt an, dass man dennoch einen Amiga 1200 mit CD-ROM-Laufwerk mit einem CD32 verbinden konnte, sofern man einen speziellen Adapter besaß. Die CD32-Fassung wartete ferner mit einer Ein-Level-Demo von *Guardian*, einem *Roadkill*-Renderintro und einer in Blitz Basic programmierten Fassung von *Defender* auf. Später im Jahr 1995 erschien noch eine Mega-Drive-Portierung, die laut Chris ein besseres „Sofa-Gefühl" hat als die Amiga-Fassung.

Mit den *Super Skidmarks Data Disks* erschien später eine Erweiterung, die zwölf weitere Strecken, einen achten Schwierigkeitsgrad und einen Meisterschaftsmodus brachte. 1997 erschien mit *Ultimate Super Skidmarks* für CD32 und Amiga CD-ROM



sozusagen das Rundum-sorglos-Paket: Neben der erweiterten Fassung von *Super Skidmarks* waren *Super Silly Skidmarks* und die *Super Skidmarks Farm Yard Edition* enthalten, die weitere alberne Vehikel wie Kinderwagen, Monstertrucks, Busse, Panzer, Milchwagen, Fußbälle, Toiletten und UFOs bot.

Chris Blackbourn machte währenddessen seinen Abschluss in Mathematik, zog nach England um und arbeitete bei den Lionhead Studios für Peter Molyneux. Danach ging er nach Kanada zu BioWare und später zu Ubisoft Montreal. Mittlerweile wohnt er wieder in Neuseeland und erledigt als Indie-Entwickler vor allem Auftragsarbeiten. *

VERRÜCKTE VEHIKEL

Die acht wunderschön animierten Autos von *Super Skidmarks*.

MINI



Der Mini ist euer Einstiegsauto, ein bisschen wie im echten Leben. Niemand, abgesehen von verwöhnten Kindern reicher Eltern, hat einen Porsche als erstes Auto, oder?

PORSCHE



Was wir uns ja fragen, ist, ob Acid die Lizenzen für all die Boliden hatte. Aber wo kein Kläger, da kein Richter! Der Porsche ist jedenfalls ein sehr flottes Gefährt.

VW



Dieser VW-Käfer hat einen Besuch beim Tuner hinter sich, ist dank der Modifikationen wohl nicht mehr TÜV-fähig – und hat mit dem guten, alten Herbie auch nur noch wenig zu tun.

MIDGET



Dieser ungewöhnliche Buggy ist weit von einem MG Midget entfernt. Eines ist aber auch ohne Autokenntnis klar: Mit ihm durchs Gelände zu düsen macht einen Riesenspaß.



» [Mega Drive] Die Mega-Drive-Version von *Super Skidmarks* war bunter, ließ aber die namensgebenden Brems- und Reifenspuren vermissen.



» [Mega Drive] Codemasters übernahm den Vertrieb der Mega-Drive-Version und zeigt das auch im Spiel.



» [Mega Drive] Dank des J-Cart-Adapters gab es auf dem Mega Drive einen Vier-Spieler-Splitscreen.



» [Mega Drive] Einige Strecken waren so verwinkelt, dass man kaum wusste, wo es langgeht.

CAMARO



Mit seinen überdimensionierten Monstertruck-Reifen hat dieses aufgemotzte Muscle-Car auf nahezu jeder Oberfläche gute Haftung und fliegt angenehm leichtfüßig über kleinste Hügel.

TRUCK



Der Truck toppt sogar die Reifengröße des Camaro. Kein Wunder, schließlich sind Pickups der Inbegriff von Offroad-Gefährten, denen kein Hindernis zu groß und kein Fluss zu tief ist.

F1 AUTO



Jeder Formel-1-Pilot würde in Ohnmacht fallen, wenn er sehen würde, auf was für Strecken die Sportwagen hier fahren müssen. Trotz bedingter Eignung schlagen sie sich aber ganz gut.

KUH



Muh! Superschnelle Kühe auf Rädern! Das ist eigentlich schon alles. *Ultimate Super Skidmarks* schraubt die Verrücktheit durch UFOs, Fußbälle und Toiletten weiter in die Höhe.

Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

In unserer Homebrew-Rubrik stellen wir euch aktuelle Fan-Spiele für diverse Retro-Plattformen vor. Hierbei kann es sich sowohl um Umsetzungen bekannter Spiele als auch um echte Neuentwicklungen handeln.

SCHICKT UNS EURE RETRO-SPIELE!

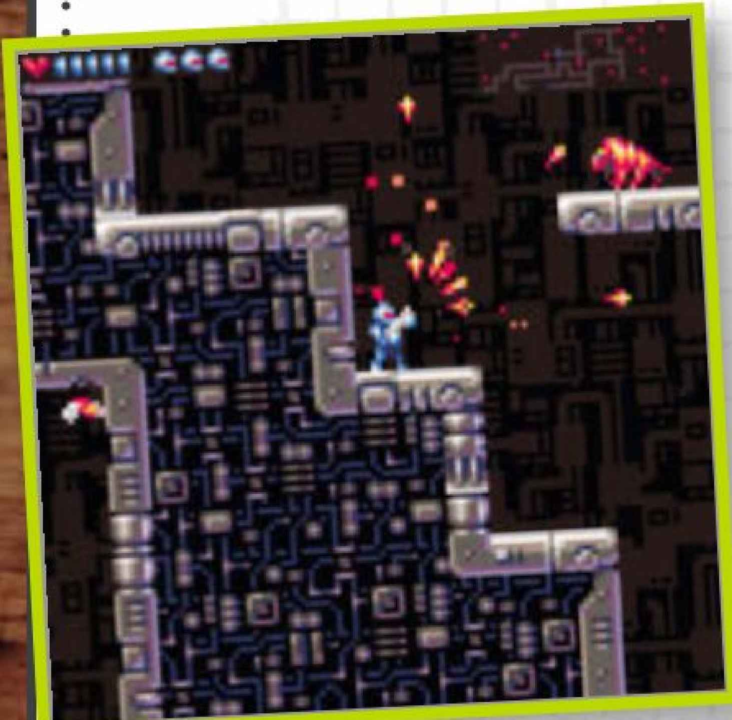
Wir würden gerne mehr deutsche Homebrew-Projekte vorstellen! Wenn ihr also selbst ein Retro-Spiel fertiggestellt habt oder kurz vor dem Release steht, freuen wir uns sehr, wenn ihr es uns einschickt. Wir benötigen nur die Emulator-Files und eine kurze Beschreibung, gerne auch mit Screenshots (wir brauchen keine physische Box oder Datenträger). Schickt das Ganze per E-Mail an: **retrogamer@gamersglobal.de**

X-ZERO

» **SYSTEM:** PICO-8
» **ENTWICKLER:** PARANOID CACTUS
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/x-zero-pico8
» **PREIS:** GRATIS

Das Prinzip von *X-Zero* ist simpel: In jedem Level müsst ihr eine bestimmte Anzahl Terminals hacken, um den Bosskampf freizuschalten. Dazwischen gilt es noch, sich gegen fliegende und laufende Gegner zu wehren. Glücklicherweise könnt ihr eure Waffenstärke und Lebensenergie durch Power-ups, die getötete Gegner verlieren, wieder auffüllen. Zudem könnt ihr diagonal zielen und schießen, wodurch ihr sonst nicht erreichbare Gegner trefft.

X-Zero hat leichte Turrican-Anleihen, und trotz der Simplifizierung entwickelt sich eine bedrückende Stimmung. Auch wenn die Waffen voll geladen sind solltet ihr stets vorsichtig vorgehen, um nicht hinter der nächsten Ecke böse überrascht zu werden.



» [PICO-8] Diagonales Zielen hilft oft weiter.

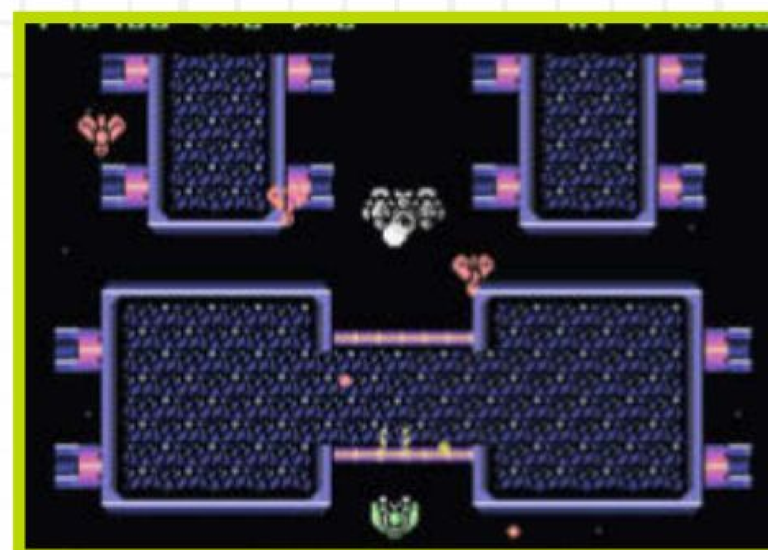
» [MSX] Von vorne und hinten werden wir bedrängt.

UCHUSEN GAMMA

» **SYSTEM:** MSX » **ENTWICKLER:** JUAN J. MARTÍNEZ » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/uchusen-gamma-msx » **PREIS:** GRATIS, MODUL: 29 EURO

Das galaktische Imperium ist nach dem Tod des Imperators aus Ermangelung eines Nachfolgers schlecht dran. Das Militär springt ein, macht aber einen schlechten Job, und so werden die äußeren Kolonien ständig von Cyborg-Banditen des Mion-Systems angegriffen. Das Imperium hilft nicht, also muss sich ein tollkühner Pilot in seinem Schiff der Gamma-Klasse in den Kampf stürzen.

Es alleine mit einer Übermacht aufzunehmen mag wahnsinnig erscheinen, das Schiff ist aber immerhin gut bewaffnet. Die Hauptkanone startet mit einer brauchbaren Stärke, und durch Power-ups, die erledigte Cyborgs fallen lassen, wird sie noch verbessert. Die Zweitwaffe ist sehr begrenzt einsetzbar, die Novabomben säubern aber gleich den gesamten Bildschirm und sind für



» [MSX] Mit jedem Level steigt die Zahl der Gegner.



» [MSX] Die meisten Gegner sind gute Schützen.

Notfälle aufzuheben. Um an die neuen Spielzeuge zu kommen, müsst ihr volle neun Gegner schnell hintereinander erledigen, was manchmal einfach ist. In den meisten Fällen aber müsst ihr eure Verbesserungen nutzen und die Angriffsmuster auswendig lernen, um möglichst große Combozähler zu erreichen. Zum zusätzlichen Ansporn bringen Gegner, die als Teil einer Reihe erledigt werden, mehr Punkte.

Technisch ist *Uchusen Gamma* beeindruckend: Das Hintergrund-Scrolling ist butterweich, und auf einem Bildschirm tummeln sich viele Gegner und Kugeln. Auch das Spielprinzip kann überzeugen: Einfach drauflosballern funktioniert zwar, der Reiz liegt aber darin, die Angriffsmuster zu lernen und zu erkennen, wann Gegner feuern, um an alle Power-ups zu kommen. So entsteht die Langzeitmotivation des Spiels.



» [NES] Im Himmel patrouillieren garstige Vögel.

ESPITENEN UND HERR PIMPONEN

» **SYSTEM:** NES
» **ENTWICKLER:** THE MOJON TWINS
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/espitenen-nes
» **PREIS:** GRATIS

Der Forscher Herr Pimponen und der sorglose Espitenen brauchen bei ihren Erkundungstouren Hilfe. Ersterer, weil er sich verlaufen hat, Espitenen hingegen spielt eine Runde Verstecken. Durch einen seltsamen Zufall wollen beide nach oben durch eine Reihe automatisch scrollenden Welten gelangen. Während ihr klettert, findet ihr immer wieder Items, Gier wird allerdings bestraft. Zusammenstöße mit Gegnern werden noch toleriert, Abstürze oder aus dem Bildschirm zu fallen kostet aber direkt ein Leben.

Neben der fröhlichen Musik und den bunten Grafiken bietet das Spiel auch solide Platforming-Mechaniken. Um dem Tod am unteren Bildschirmrand zu entgehen, sind viel Übung und Können nötig.

» [NES] Diese gelben Gesellen sehen vertraut aus.



THE SHADOW OVER HAWKSMILL

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** ICON64 UND PSYTRONIK
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/hawksmill-c64
» **PREIS:** 6,99 DOLLAR (DOWNLOAD), MODUL AB 6,99 PFUND

Auf mysteriöse Art und Weise verschwinden im beschaulichen Dörfchen Hawksmill Bewohner. Die ratlose Polizei ruft Inspector Black zu Hilfe. Bei seinem Eintreffen braut sich aber ein Sturm zusammen und es gibt keine Spur von Leben im Ort. Nach kurzer Suche findet er einen Schlüssel und stört damit eine dunkle Präsenz, woraufhin ihn eine Menge nichtmenschliche Gestalten umgeben.

The Shadow Over Hawksmill mischt Action-Plattforming mit Puzzles, einfach auf Gegner losstürmen führt also ziemlich sicher zum Tod. Stattdessen ist es ratsam, bedacht vorzugehen, querzudenken und eine Karte zu zeichnen, denn die Höhlen unter Hawksmill sind ziemlich verwinkelt.



» [C64] In Hawksmill läuft etwas massiv schief.



» [PC] Höchstgeschwindigkeit führt nicht immer zum Sieg.



» [PC] Weist die Invasoren in ihre Schranken!

STARFIGHTER 77

» **SYSTEM:** PC
» **ENTWICKLER:** DYLAN PAPP
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/starfighter-77-win
» **PREIS:** GRATIS

Das simple, aber interessante *Starfighter 77* orientiert sich an Arcade-Shootern der 70er und 80er. Die Levels sind in Phasen unterteilt, ihr verteidigt also zunächst einen scrollenden Außenposten vor Invasoren. Danach rauscht ihr durch das Weltall, ladet euren Warp-Antrieb auf und am Ende warten stets haufenweise Gegner in einem Challenge-Level.

Es gibt nichts Neues, die Entwickler haben das Oldschool-Gefühl beim Gameplay und der Optik aber gut eingefangen. Der Sound ist dabei ziemlich dünn und der Schwierigkeitsgrad nicht ideal balanciert. Im ersten von drei Abschnitten ist es schwer zu sehen, was auf euch zukommt, was ihn knifflig macht. Spaßig ist *Starfighter 77* trotzdem.

RAYMAZE 2000

» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT
» **ENTWICKLER:** NRV UND MRFISH
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/raymaze-a8
» **PREIS:** GRATIS

Das kennen wir doch: Ein Labyrinth voll essbarer runder Items und euch verfolgender Gegner. Allerdings fehlen in *Raymaze 2000* gelbe Kugelhelden oder Geister. Stattdessen ist das futuristische Taito-Arcadespiel *Raimais* hier das Vorbild und es gibt keine Kraftpillen, sondern temporäre Power-ups wie Schilde und Waffen.

Habt ihr alle Punkte verdrückt, öffnen sich mehrere Ausgänge. Welchen ihr nehmt, bleibt euch überlassen. Da ein Timer abläuft, müsst ihr euch aber schnell entscheiden. Während die ersten Levels noch leicht sind und ihr euch an die Steuerung gewöhnen könnt, lauern in späteren stärkere Gegner. Da die Labyrinthe weniger Platz zum Manövrieren bieten, ist es schwerer, auszuweichen.

» [Atari 8-Bit] Vor Gegnern versteckt ihr euch am besten.





» [Atari 8-Bit] Oft ist um die Ecke denken nötig.





» [PC] Trümmer sind harmlos, können euch aber ablenken.

GIT GUD OR GET REKT

» **SYSTEM:** PC (STEAM)
» **ENTWICKLER:** IQ SOFTWARE
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/git-gud-steam
» **PREIS:** GRATIS

Laut dem Entwickler handelt es sich bei *Git Gud Or Get Rekt* um das schwerste Spiel auf Steam, passenderweise ist der niedrigste Schwierigkeitsgrad ‚hard'. Ihr startet mit einer Winz-Waffe und einem Leben und übersteht nur wenige Treffer. Durch Items von erledigten Gegnern verbessert ihr eure Kräfte, auch Super-Waffen erhaltet ihr auf diese Weise.

Ungewöhnlich für ein solches Spiel ist das Levelsystem: Nach jeder Runde erhaltet ihr Punkte, und durch ein Level-up bekommt ihr ein neues Startobjekt. Da die Waffenverbesserungen zufällig ausgewürfelt werden, ist es schwer, sich eine Taktik zurechtzulegen. Das kann frustrierend werden, spornt aber auch dazu an, beim nächsten Anlauf Rache zu nehmen.

» [PC] Hier ist Vorsicht geboten.



ACTIVISION TRILOGY

» **SYSTEM:** COMMODORE 64 » **ENTWICKLER:** ANTONIO SAVONA » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/as-csdb » **PREIS:** GRATIS



» [C64] Das Eis in *Frostbite* wird dünn.

Auch wenn die Titel über den Zeitraum von drei Monaten als einzelne Spiele veröffentlicht wurden, haben die Entwickler der C64-Portierungen von *Chopper Command*, *Keystone Kapers* und *Frostbite* sie als Trilogie gesehen. Wir folgen ihrem Vorbild. In *Chopper Command* beschützt ihr als Kampfhelikopter einen Truckkonvoi vor Luftangriffen, indem ihr alle anderen Flugobjekte abschießt. Die Missionen werden durch beweglichere Flugzeuge und Hubschrauber immer schwerer, außerdem müsst ihr die Steuerung für Siegchancen verinnerlichen.

Keystone Kapers versetzt euch in die Rolle des glücklosen Polizeibeamten Kelly, der Harry Hooligan daran hindern muss, das Southwick-Kaufhaus auszurauben. Unter Zeitdruck jagt ihr den Ganoven durch das Gebäude, er hat immer einen Vorsprung. Dabei müsst ihr Gefahren wie Spielzeugflugzeugen, Flummis oder herumrollenden Einkaufswagen ausweichen.

Das neueste Spiel der Trilogie ist *Frostbite*. Hier muss Frostbite Baily ein Iglu bauen, bevor es zu kalt wird. Dazu springt ihr zwischen den schwimmenden Eisschollen hin und her und sammelt so Blöcke, Fische fungieren als schneller Snack. Im Wasser lauern aber auch böse Kreaturen, denen ihr ausweichen müsst. Es gibt große Lücken zwischen den Platten, und ein Polarbär jagt Baily im Spielverlauf auch noch hinterher.

Alle drei Spiele erschienen ursprünglich für Atari 2600, im Zuge der Portierung wurden sie audiovisuell aufgehübscht. Vor allem der Spielspaß aller drei Titel wurde makellos auf den C64 portiert. Einsteigerfreundlich ist zwar keiner der drei Titel – dafür sind sie allesamt spaßig.



» [C64] Das Geschehen in *Keystone Kapers* wird hitziger.



» [C64] Frostbite Baily macht eine kurze Snack-Pause.



» [MSX2] Die Leichen stapeln sich haufenweise.

WHO DARES WINS

» **SYSTEM:** MSX2 » **ENTWICKLER:** RETROFORCE » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/who-dares-msx2 » **PREIS:** GRATIS, MODUL: 35 EURO



» [MSX2] Hier wurde ein gefangener Verbündeter befreit.



» [MSX2] Manche Bildschirme sind wie Labyrinthe aufgebaut.

Auch wenn das erste Opfer des Krieges die Unschuld ist, sind es danach hauptsächlich getötete oder verletzte Menschen, und auch in *Who Dares Wins* erledigt ihr haufenweise gegnerische Soldaten. Der Einsatztrupp, den ihr leitet, hat zwei verfügbare Waffen. Die Hauptwaffe hat unendlich Munition und erledigt Gegner, die sich nicht hinter Umgebungsobjekten verstecken. Für versteckte oder schwer gepanzerte Feinde gibt es einen begrenzten Vorrat an Granaten als Sekundärwaffe.

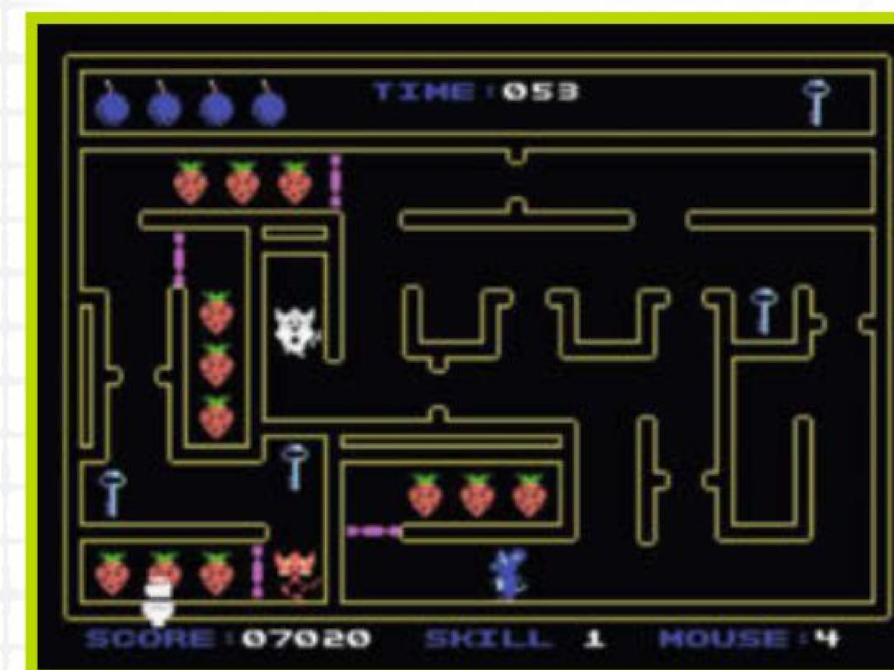
Eure Mission erstreckt sich über acht Levels, die nur wenige Bildschirme voneinander entfernt sind. Um den nächsten zu erreichbaren, müsst ihr euch nach oben bewegen, die Schlachtfelder sind aber bereits bei eurer Ankunft voller Gegner und es kommen auch immer noch mehr nach.

Diese Neuauflage für den MSX2 basiert auf *Who Dares Wins 2*, das in den 80ern nach einem Spectrum-Port auf den MSX konvertiert wurde und das vertikale Scrolling des C64-Originals umstellte. Grafik und Sound wurden durch die stärkere Hardware massiv verbessert. Die Präsentation ist dank Cutscenes zwischen den Levels, die immer düsterer werden und die moralischen Probleme des Helden zeigen, intensiver geworden.

Alle Gegner töten müsst ihr nur auf dem letzten Bildschirm jedes Levels, allerdings steigt eure Punktzahl mit jedem erlegten Gegner. Werft ihr Granaten auf gepanzerte Fahrzeuge, bevor sie den Bildschirm verlassen, oder erledigt ihr feindliche Trupps, um euren Soldaten zu schützen, so hilft euch das im letzten Screen. Zu diesem Zweck ist es ratsam, die Levels auswendig zu lernen.

MUNCHER MOUSE

» **SYSTEM:** COLECOVISION
» **ENTWICKLER:** JEAN-PHILIPPE MEOLA
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/muncher-cv
» **PREIS:** MODUL: 42 EURO



» [ColecoVision] Ihr solltet nicht alle Früchte essen.

Auch wenn Labyrinth-Spiele wie *Pac-Man* Völlerei propagieren, verfolgt *Muncher Mouse* einen anderen Ansatz. Der Nager ist mit ein paar Gegnern gefangen und es gibt auch essbare Früchte hinter zunächst verschlossenen Türen. Wenn ihr diese verzehrt, wird die Maus allerdings dicker und passt nicht mehr durch alle Gänge.

Um dieses Problem zu umgehen, fährt eine Toilette an den Seiten des Labyrinths entlang – berührt ihr sie, ist das Gewicht weg. Die Wartezeit auf den Pott ist gefährlich, die Maus hat aber Bomben zur temporären Abwehr im Gepäck. Auch ohne diesen Kniff würde *Muncher Mouse* Spaß machen: Neben guten Reflexen hilft es, wenn ihr den jeweils besten Weg herausfindet.



» [ColecoVision] Durch die Kugeln erhaltet ihr Extrapunkte.

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

3DO-DOOM

Schade, dass in eurem *Doom*-Report die in der Tat größtenteils miese 3DO-Umsetzung mit einem einzigen und dazu nicht ganz gerecht werdenden Satz kurz und knapp abgestraft wurde! Dabei hat ausgerechnet diese Version eigentlich einen eigenen Beitrag verdient: Die 3DO-Umsetzung hat nämlich im Gegensatz zur PlayStation-Fassung nicht nur einen echten und hochwertigen CD-Soundtrack, sondern zudem eine durchaus spannende Entwicklungsgeschichte vorzuweisen. Die Programmiererin Rebecca Heineman hat dazu (unter anderem bei YouTube) einige sehr interessante Fakten vorgetragen und erklärt, warum diese Version am Ende nicht im Vollbildmodus, sondern ab Werk nur in Briefmarken-Größe lief. Liebe Grüße und weiterhin viel Erfolg wünscht euch ein großer 3DO-Fan der ersten Stunde.

– Marco L.

*Vielen Dank für den Hinweis! Wer sich nicht auf YouTube, sondern in einem (englischen) Artikel weiter über 3DO-*Doom *informieren möchte, könnte das auch hier tun: www.gamesasylum.com/2016/05/17/*

– Red.

SONDERHEFT-VORSCHLAG

Bekanntlich bündelt Retro Gamer immer mal wieder diverse alte und einige neue Artikel zu thematisch abgegrenzten Sonderheften. Mein Vorschlag wäre, hier statt der zuletzt veröffentlichten Plattform-spezifischen Hefte (C64, Amiga et cetera) mal einzelne Genres abzudecken. Für eine schöne dicke Sammlung zu klassischen Adventures würde ich zum Beispiel durchaus nochmal den Geldbeutel aufmachen, selbst wenn ich als Retro-Gamer-Abonnent der ersten Stunde 80 bis 90 Prozent der Artikel schon mal in einer regulären Ausgaben gelesen hätte. Natürlich kann man auch anderen beliebten Retro-Genres wie Rollenspielen, Plattformern oder Strategiespielen ein eigenes Heft widmen.

– Matthias H.

Das ist ein interessanter Vorschlag, besten Dank! Wie denken andere Leser darüber? Welches Genre würdet ihr euch als Sonderheft kaufen? Schreibt uns! Das im Juni kommende Sonderheft geht bereits ein wenig in die gewünschte Richtung; es wird plattformübergreifend „Die 100 besten Retro-Spiele" zum Inhalt haben, auf 256 Seiten. Wir freuen uns übrigens schon auf die Leserbriefe, welche Muss-Titel wir vergessen haben, und welche überhaupt nicht in die Liste gehörenden Titel wir fälschlicherweise erwählt haben :-)

– Red.

BEHOLD! A MISTAKE!

Im Retro-Feed auf Seite 192 schreibt ihr zur Konvertierung von *Eye of the Beholder* auf den C64, dass die Konvertierung gelang, und zwar „mit allen Inhalten und sogar mit der von der PC-Version eingeführten Automap-Funktion." Keines der drei *Eye of the Beholder*-Spiele hatte unter MS-DOS eine Automap-Funktion. Die kam erst später, beispielweise durch ein Companion-Programm wie das *Allseeing Eye*.

– Markus T.

Wir machen ungern Fehler, müssen diesen aber zugeben. Vermutlich verschmolz in der Erinnerung das (auch mit der GOG-Version von Eye of the Beholder *funktionierende) Zusatztool „ASE" mit dem MS-DOS-Original. Umso höher ist natürlich die Leistung der inoffiziellen C64-Umsetzung zu werten.*

– Red.





RETRO-KONSOLE POLYMEGA

Während sich die PC Engine Mini (in Europa Core Grafx Mini genannt) aufgrund der Corona-Krise verschiebt, soll (leicht verspätet) am 6. Juli 2020 das Polymega erscheinen. Die Basisversion besitzt ein CD-ROM-Laufwerk, das Original-Silberlinge von PlayStation 1, Sega Saturn, Sega CD, Neo Geo CD und Turbografx CD abspielen kann; ein Wireless-Controller liegt bei. Das Polymega gibt die Spiele in 1080p aus.

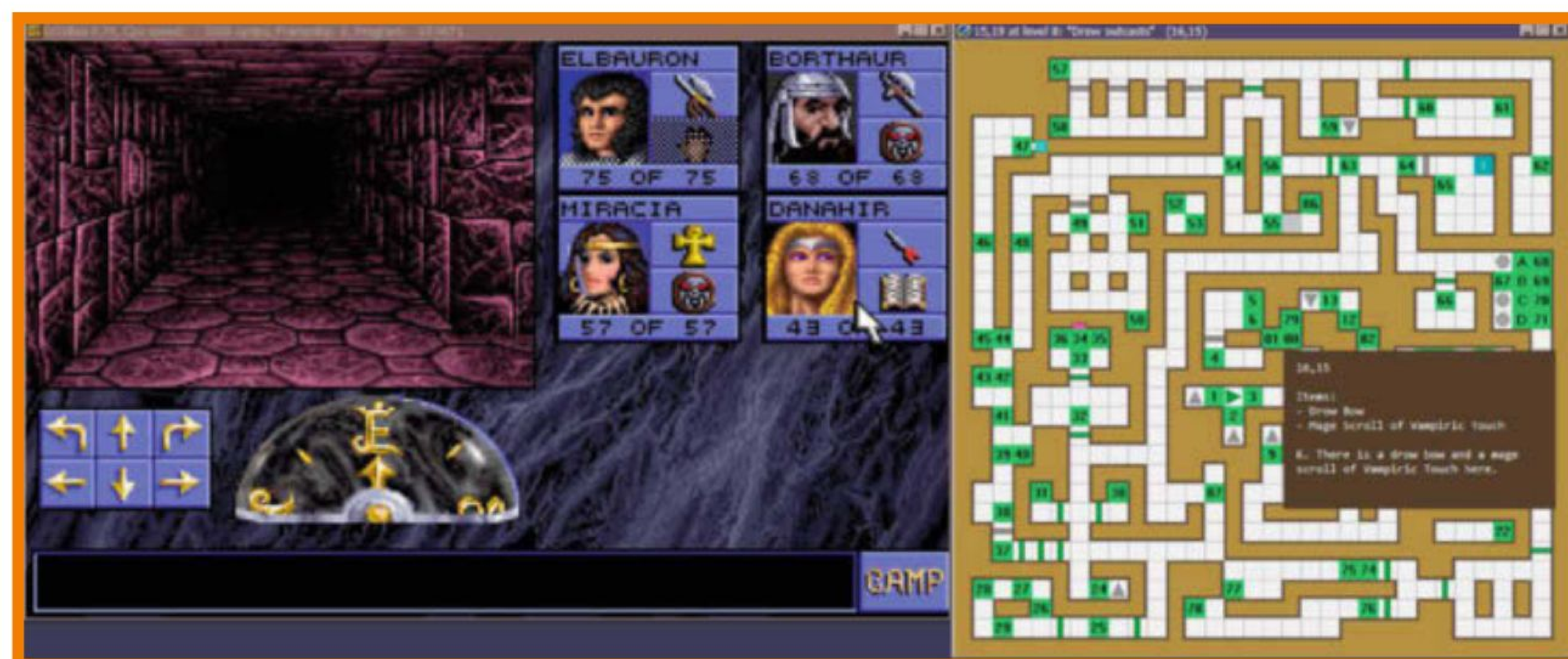
Der Clou ist nun, dass ihr die Basis-Einheit um Hardware-Add-ons erweitern könnt, in die dann Original-Module etwa für NES, Super NES, Mega Drive oder PC Engine passen. Insgesamt 30 Systeme werden unterstützt (wenn man die PAL-, NTSC- und Japan-Varianten einzeln rechnet). Die in Deutschland von WWD vertriebene Konsole ist sehr hochpreisig (knapp 450 Euro für das Basismodul, knapp 100 Euro pro Modultyp-Erweiterung). In dieser Form aber ist sie einzigartig und könnte für ernsthafte Retro-Enthusiasten eine platzsparende Möglichkeit sein, Originalmedien abzuspielen beziehungsweise einzustecken.

Der Hersteller hat zudem noch viel vor und will unter anderem eine Lightgun für das System veröffentlichen. Mehr Infos gibt es unter *www.polymega.com.*

Schreibt uns!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar





Auf den ersten Blick erkennbar: Die Fan-programmierte Automap-Funktion läuft nicht unter MS-DOS.

LOB UND THEMENWÜNSCHE

Ich lese euer Magazin nun seit 2015 durchgehend und muss mal ein großes Lob an euch aussprechen: Jedesmal sind die Themen gut gemischt und die Eindrücke, die man aus den Texten von den Spielen gewinnt, sind meist deckungsgleich mit der eigenen Erinnerung. Ich spiele Computer und Videospiele nun seit 1986 und muss sagen, dass vieles leider wirklich nur früher toll aussah oder sich toll spielte. Allerdings machen die wirklich guten Spiele von früher heute immer noch Spaß.

Folgende Highlights habt ihr bislang noch nicht ausreichend gewürdigt: *Dogs of War* (Amiga), *Save New York* (C64), *Artillery Duell* (C64), *Leaderboard* (C64), *No one can stop Mr. Domino* (PS1), *Spy Hunter* (C64). Weiterhin wünsche ich mir Specials zu den *Turtles*-Spielen (NES) und über die Evolution der Wrestling Games, es gab da tolle Spiele wie *WCW vs the World* (PS1). Gerne sehe ich auch immer wieder Artikel über Strategiespiele. Mir fehlt da leider noch ein Artikel über das Spiel *Historyline 1914–1918*. Und ein Special zu *Donkey Kong Country* wäre auch toll! – Michael E.

Einige der vermissten Titel sind zumindest schon in größeren Artikeln erwähnt worden, beispielsweise haben wir vor gar nicht so langer Zeit das wirklich witzige Save New York *„für einen Screenshot" neu gespielt. Zwar nicht ganze Serie, aber zumindest* Donkey Kong Country 2 *hatten wir in RG 1/2020, und* Spy Hunter *ist zufälligerweise eine größere Geschichte in diesem Heft. Extra für dich wollen wir versuchen, im nächsten Heft einen Wrestling-Artikel zu bringen.* – Red.

Retro-Termine

Aufgrund der Covid-19-Pandemie und der damit einhergehenden Beschränkungen sind die folgenden Termine nicht als gesichert zu betrachten (wir haben sie Ende April überprüft). „Großveranstaltungen" sind nach aktuellem Stand bis 31.8.2020 untersagt, doch ab wann etwas eine Großveranstaltung ist, ließ der Gesetzgeber offen. Fallen also auch Retrobörsen unter diese Einstufung? Bitte informiert euch in jedem Fall vorher bei den Veranstaltern, ob ein Event wirklich stattfindet. Wie immer gilt: Es fehlt ein wichtiger Termin oder Retro-Event ab August 2020? Dann teilt ihn uns doch bitte für das nächste Heft mit!

BÖRSEN

HainCon 6
11. Juli 2020
Feuerwehrhaus Haingrund
www.homecon.org

LuheCon 13
1. August 2020
Marstall, Winsen
www.forum64.de

Interface Kiel
15. August 2020
Jugendhaus Klausdorf
www.vccev.de

Gamescom 2020 (nur online)
26.–29. August 2020
www.gamescom.de

Arcadetreffen 2020
12. September 2020
Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt
www.homecon.org

Dortmunder Retro Computer Treffen Party 12
11.–13. September 2020
Schützenhalle, Anröchte
www.doreco.de

Retro-Börse in Hamburg
19. September 2020
Hamburg-Haus Eimsbüttel
www.retroboerse.de

Retrolution! 2020
19.–20. September 2020
Kulturhalle Steinheim, Hanau
www.homecon.org

Classic Computing 2020
25.–27. September 2020
Espace Multifonctionnel, Thionville (Frankreich)
https://www.classic-computing.org/cc2020/

Retro-Börse in Hofheim am Taunus
17. Oktober 2020
Bürgerhaus Marxheim
www.retroboerse.de

16. Classic Videogames Convention
7. November 2020
Kuchenheimer Str. 220, Euskirchen
www.classic-videogames.de/cvgcon/

HomeCon 61
21. November 2020
Alte Schule, Hanau
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e. V.
Karlsruhe,
www.retrogames.info
Bitte aktuelle Öffnungspolitik bei Retro Games e. V. erfragen. Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf

For Amusement Only e. V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de
Bitte aktuelle Öffnungspolitik bei For Amusement Only e. V. erfragen. Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro

VORSCHAU

Retro Gamer 4/2020 erscheint am 13.8.2020



SEGA VS. NINTENDO

Heute streiten sich PlayStation, Nintendo und Microsoft darum, wer nach welchen Kriterien die Nummer eins im Spielemarkt ist. Es war aber einmal eine Zeit, da gab es zwei Giganten, und wer von ihnen obsiegen würde, war keinesfalls ausgemacht …

SONDERHEFT:
DIE 100 BESTEN RETRO-SPIELE
256 SEITEN!
AB 18.6.2020

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

Was würde passieren, träfe John Rambo auf den Terminator? Wir sähen keine Chance für den Terminator, aber hier geht es um eine andere Paarung: Wir lassen die Versoftungen von Robocop und Terminator gegeneinander antreten.

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 180, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

SPIELE ALS BRIEFMARKEN

Selbstverständlich sind Retrospiele ein wohlfeiles Sammelobjekt, man muss nur Flohmarkt-Abgraser und **Retro Gamer**-Autor Stephan Freundorfer fragen. Doch in diesem Report geht es um etwas anderes: Spielemotive auf echten Briefmarken.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Thomas Stuchlik

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Winnie Forster, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581

FUTURE
eMedia GmbH

Copyright © 2020 Future Publishing Limited
www.futureplc.com



Jetzt im Handel!
180 Seiten Wissen für nur 9,90 €



Gleich unter **shop.heise.de** bestellen!

eMedia GmbH
SPEZIAL-EDITION
www.emedia.de

LC-POWER™

www.lc-power.com



XXL
GAMING SERIES

Arbeiten Sie entspannter mit den ergonomischen XXL-Gaming-Stühlen von LC-Power!

- abnehmbare Kopf- und Lendenkissen
- höhenverstellbare Sitzposition
- höhen- & tiefenverstellbare Armlehnenposition
- verstellbare Rückenneigungsposition dank Butterfly-Mechanismus
- integrierte Wipp-Funktion mit Lock-Mechanismus
- 360°-Drehstuhl-Rotation
- besonders komfortable Polsterung
- SGS und TÜV Rheinland LGA Bauart geprüft



Erhältlich in zwei Versionen: LC-GC-800BW (weiß/schwarz) & LC-GC-800BY (schwarz/gelb)

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch